„Only Amiga Makes It Possible"

Amiga MANIA

2. szám

2011 október



Adatcsere Amiga és PC között

Sensible Soccer 2011-ben

Amiga 600 Chip RAM házilag

Lépj be a fekete kriptába

Amiga 500 bemutató • Raven Software interjú • StarTrekker V1.3 • Street Rod 2

RETROTIME

RETRO MINDEN NAP

KELL ENNÉL TöBB?

COMMODORE - SINCLAIR - ATARI
SEGA - NINTENDO
ARCADE

ÚJSÁG ÉS LEMEZARCHÍVUM
LETÖLTÉSEK, CIKKEK
HÍREK, INFORMÁCIÓK

LÁTOGASS MEG
MINKET A
Guru
HIVATALOS
HONLAPJÁN

WWW.RETROTIME.HU

Impresszum

Amiga Mánia

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre (Reynolds)
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mánia postacíme:
2310 Szigetszentmiklós,
Melinda u. 2/C.

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor (dh1)
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Hevesi József (Hevő)
Kékesi Kornél (Kroki78)
Papp László (Maverick)

Korrektor:
Sári Gábor (sAGA)

Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor (dh1)

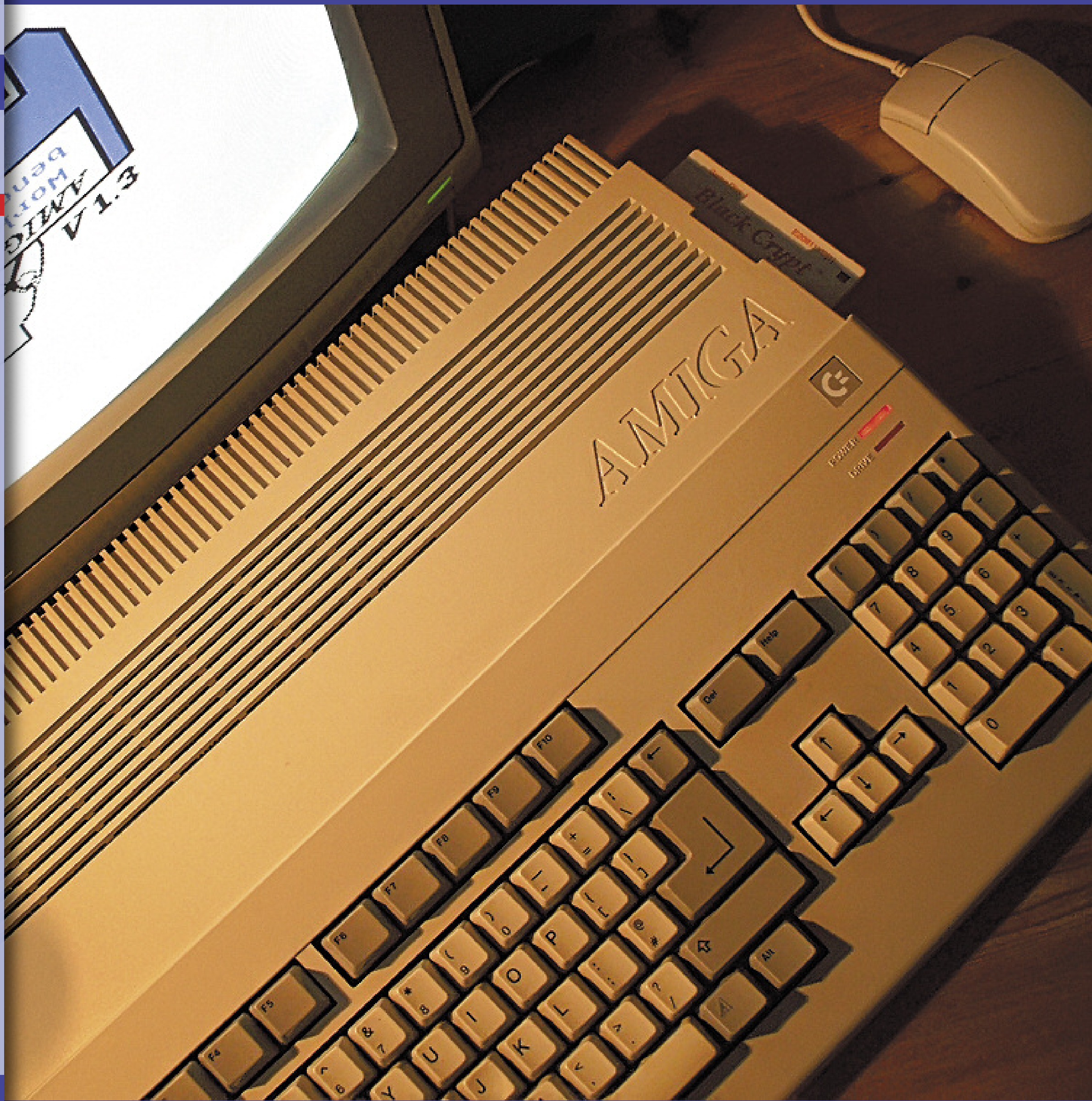
Címlap:
Black Crypt – Eletronic Arts

Startup-sequence fotó:
Quagmire (www.flickr.com)

A lap megrendelhető a szerkesztőség postacímén vagy e-mail-ben:
amigamania@amigaspirit.hu

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a szerkesztőség engedélyével lehetséges!

Tartalom



Startup-sequence

Köszöntünk mindenkit, immár második alkalommal! Ha tényleg minden ennyire a terveinknek megfelelően alakul, akkor igazi sikersorozatot érhetünk el, amely nem kis mértékben köszönhető Neked, Kedves Olvasó! Szép számban kaptunk visszajelzéseket, dicsérő és elmarasztaló kritikát, amely mind segít bennünket, hogy még inkább egy felhasználóbarát, jól használható magazin legyen a miénk, amit mindenki bátran forgathat kedvére és ismeretei elmélyítésére egyaránt. Igyekszünk nemcsak megtartani a kitűzött magas színvonalat, de szeretnénk tovább javítani a minőségen, hogy ezután is örömmel „lapozd" a még mindig ingyenesen letölthető számokat. Az első szám megjelenése óta is érezhető, mennyi téma is van, amivel szükséges foglalkoznunk, terveink szerint ezekre folyamatosan sort is kerítünk.

Egy fontos területet is felvettünk a palettánkra, ez pedig a Demoscene, értelemszerűen az Amiga-specifikus témákra figyelve.

Úgy gondolom érdemes megemlítenünk, hogy szép számban volt érdeklődés az első megjelenés nyomtatott változata iránt. Ezzel kapcsolatban két jó hír, hogy egyrészt továbbra is elérhető a már talán tárgyalt egyedi gyártásos kivitelben, illetve a jelen példány is igényelhető, a korábban megtapasztalt minőségben, azonos áron.

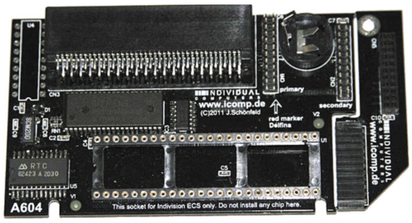
Fontos lépés volt az elmúlt időszakban, hogy lapunk hivatalosan is regisztrálva lett, így a jelenleg érvényes jogszabályoknak is megfelelünk.

Újdonság, hogy az URL-ekhez QR kódokat is mellékeltünk, a modernség jegyében, illetve megkímélendő benneteket a gépeléstől. Ezen ábrák segítségével egy ilyen kód értelmezésére képes eszközzel egy gombnyomásra megnyithatók a cikkekben szereplő linkek.

Végül mindenkitől szeretnénk elnézést kérni, aki lelkesen várta a második szám megjelenését. Sajnos a technika ördöge már-már gúnyt űzve ebből, igyekezett lépten, nyomon elgáncsolni fáradságos munkánkat, mivel a szerkesztésre és tördelésre használt gép, majd a kapott garanciális darab is megadta magát. Az a csodával határos, hogy a már elkészült anyagok nem vesztek el örökre.

Bízom benne, hogy ez alkalommal sem okozunk hát senkinek sem csalódást, lássuk tehát, mi mindennel is érdemes folytatni kedvenc modellcsaládunk jobb megismerését…

Reynolds

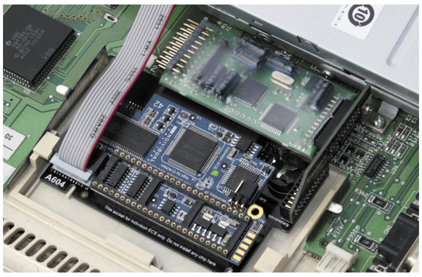


A604 – ez nem júniusi bug

Az Individual Computers-től A604 néven új memóriabővítés (1MB Chip RAM) érkezett az A603-as Amiga 600-as bővítő leváltására!

Az A603-as bővítő kártya már jó ideje nem volt megvásárolható az Amiga kereskedőknél, csak reménykedni lehetett benne, hogy a gyártás egy új verzió érkezése miatt áll. Szerencsére bebizonyosodott, hogy egy jól átgondolt és teljesen újratervezett kiegészítőt kapunk az Amiga család legkisebb tagjához.

Az új A604 memóriabővítő kártya mindazt tudja, amit az A603 is tudott. A bővítés teljesen újragondolt dizájnt kapott amivel a korábbi A603-as tervezési hibáit kiküszöbölték:



- 1 MB további Chip RAM
- akkumulátor által hajtott óra
- óraport az A1200 bővítők számára
- bővítő aljzat az Indivision ECS scandoubler tökéletes elhelyezésére.

Az A604 konstrukciója lehetővé teszi, hogy az Indivision ECS-t anélkül telepítsük az Amigába, hogy elveszítenénk a hajlékonylemezes meghajtót. Ezenkívül kapott egy második óraportot is, kifejezetten a Subway USB vezérlő számára. A második óraport 60 százalékkal gyorsabb, mint a hagyományos óraport, így a Subway USB gyorsabb adatátvitelre lesz képes. A kártya ~14.000 Ft áron (+ szállítási költség) kapható az online boltokban, vagy a fejlesztőnél is megrendelhető!

WEB LINK:
http://www.amigakit.com

Újabb ACA turbina

A jövevény az ACA1230/42 névre hallgat. Teljes értékű 68030-as, 42 megahertzes CPU-val érkezett, MMU támogatással. A retro játékosok álma! Bár a Blizzard 1230/IV-esénél 8 MHz-el lassabbnak tűnik, valójában nagyobb MIPS értéket produkál, mint a legendás 030/IV-es. Hogy hogyan? Az ok a nagyobb hatékonyság miatt megemelt memória órajelben keresendő. A pontos órajel a 41,6625 (25 x 3,333 / 2) MHz. A friss ACA 64 mega Fast RAM-ot tud kezelni, ebből 1 mega a Kickstart remappolásához van fenntartva. Kickstart 3.0 alatt az ACATune szoftverrel alakíthatjuk a kártya tulajdonságait, de alapvetően 3.1-es Kickstart a legoptimálisabb a kártyának. Valós idejű óra is helyett kapott a nyákon (elem nem jár hozzá)! A 42-es stabilabb, mint az elődje az 1230-as. 100% WHDLoad kompatibilis! Ára 180 Euró.


A képen a prototípus látható

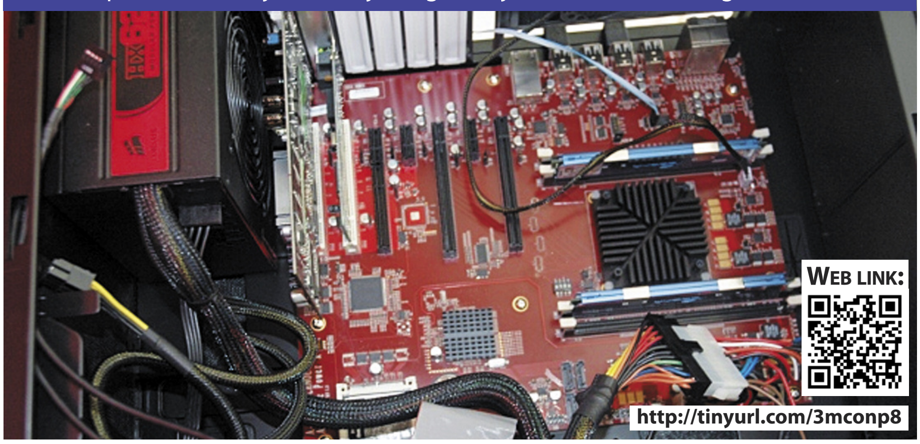
Új PPC SoC chip

Nemrég újabb PPC kompatibilis chip került bejelentésre. Ezúttal az Applied Micro adta hírül az APM 86491 típusú SoC *(egy chipbe integrált digitális rendszer)* chipjének megjelenési időpontját *(2011 harmadik negyedév)*. Ez jó lehetőségnek tűnik egy újabb SAM460-szerű rendszer építéséhez, a megcélzott nagy tételre érvényes 20 dolláros darabár okán is. A cucc képességei nagyvonalakban: 1,2 GHz-es PowerPC mag, USB 3.0, két PCI Express port, akár két SATA-II port és két 10/100/1000 Ethernet port egy eszközön. 802.11ac és a legújabb 802.11n WLAN specifikáció támogatása, nagy felbontású videó (1080i/1080p) lejátszás.

Aranyban az X1000

A-EON bejelentette, hogy megkezdődött az AmigaOne X1000 Beta Test csapat számára a Nemo 2.1 alaplapok kiszállítása. A tesztekhez portolásra került a Varisys részéről egy PowerPC-s Debian Linux rendszer bizonyítandó, hogy az összes részegység és alrendszer hiba nélkül működik. Az AmigaOS4 fejlesztők ezerrel dolgoznak a legfrissebb AmigaOS4.2 verzió Nemo 2.1-re optimalizálásán. Az AmigaOS4.2 az X1000-el párhuzamosan jelenik majd meg.

Hőkamerás mérések bizonyítják, hogy a processzor és az alaplap hőmérséklete működés közben (Debian Squeeze-vel, mindkét processzormag használata mellett) megfelelő volt. A CPU / hűtőborda / ventillátor hőmérséklete maximum 31,1°C volt teljes képernyős (1920×1200) DVD lejátszásakor. A CPU ventillátor kikapcsolása után a hőmérő 34,6°C mutatott, a processzor hőmérséklete pedig 61°C volt. Ezek teljesen normális és megfelelő értékek.



WEB LINK:
http://tinyurl.com/3mconp8

ELBOX

Új FastATA kártya

A lengyel Elbox megújította A1200-asba építhető IDE vezérlőjét. Az MK-IV-es sorozatú kártya már előrendelhető és megvásárolható az AmiKit-nél. Az új kártyát már natívan támogatja az AmigaOS 4.1 Classic operációs rendszer illetve a régebbi 68k rendszerekkel is tökéletesen együttműködik (AmigaOS 3.0, 3.1, 3.5 és 3.9). A csomag tartalmazza a legújabb Allegro CDFS v3.6 és ATA3 v10 illesztőprogramokat. Az MK-IV-gyel akár a 16,6 MB/másodperces (PIO5 módban) maximális átviteli sebességet is elérhetjük megfelelően gyors IDE meghajtó esetén. Így érezhetően gyorsabb lesz az amúgy sem lassú Workbench és a rajta futó alkalmazások. Teljes ATAPI-támogatást élvez a kártya (CD- és DVD-ROM). Két pufferelt és lezárt EIDE portot kapunk, melyek teljesen kompatibilisek a 4 gigánál nagyobb HDD-kel. Megbirkózik a 48 bites LBA üzemmóddal (127 gigánál nagyobb merevlemezek). Automatikusan konfigurál és felismer minden IDE egységet és minden processzor típust. Teljes 32-bites hozzáférést kapunk a pénzünkért. Bármilyen SATA merevlemez egy adapter segítségével egyszerűen csatlakoztatható és használható. ■

Ezeregyéjszaka után újra itt van az Aladdin 4D



Az Aladdin 4D egy korábban igen népszerű háromdimenziós grafikai program volt Amigán. A Lightwave és egyéb más 3D raytracer programok térnyerése okán a háttérbe szorult. A fejlesztő és jogtulajdonos DiscreetFX megpróbálta eladni a program forráskódját, de nem kaptak érdemi ajánlatot. Így történt, hogy a továbbfejlesztése mellett döntöttek. Ezért most Amigás 3D-s művészeket keresnek a program legújabb 6.0-ás verziójának bétatesztelése-hez. Először Mac OS X-en, később más operációs rendszereken folyna a hibafelderítés, beleértve az Amiga OS 4.x, MorphOS és AROS rendszereket is. Más 3D-s animációs csomagokkal szerzett tapasztalatok előnyt jelentenek a tesztelőknek. Sajnos nem tudnak fizetni a béta tesztelésért, de a végleges változatú Aladdin 4D 6.x-et ingyen megkapják akik vállalkoznak erre a nagyszerű feladatra. Aki érez magában annyi lelkesedést az segítse tudásával a fejlesztőket. Az alábbi linken lehet jelentkezni és informálódni. ■

Web link: http://www.discreetfx.com/contact.html

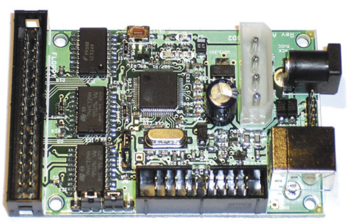
Web link: http://aladdin4d.com

A régi floppy lemezeink megmentője

A KryoFlux egy USB-alapú floppyvezérlő kifejezetten nagy megbízhatóságú, pontosságú és alacsony szintű lemezbeolvasásokhoz.



Régi, öreg, esetleg már működésképtelennek hitt 3,5 illetve 5,25 colos lemezeinket archiválhatjuk az eszközzel, nagyobb biztonsággal, mint eddig bármi mással. Egyedi formátumok, sérült lemezek, speciális bootblokkal védett programok? Ez mind nem akadály a KryoFluxnak, tökéletesen olvassa őket! A lemezek kiírása nyers RAW formátumban történik USB-vel összekötött számítógépre (Win, OSX, Linux) avagy közvetlenül az alábbi retro gépekhez tartozó képfájlok valamelyikébe: Atari, C64, Amiga, Spectrum és még sok-sok más. A termék régóta létezik. Miért hír értékű ennyi idő elteltével? Azért mert mostantól nem csak beolvasni és eltárolni tudja a lemezeket, hanem megírni is azokat. Az őrizgetett képfájljainkat bármikor kiírhatjuk egy jó képességű „háromésfelesre" és boldogan etethetjük vele az Amiga 500-ast. ■



Web link: http://www.kryoflux.com/

Újabb Origyn Web Browser



Megjelent a Fabien Coeurjoly által fejlesztett MorphOS natív Origyn Web Browser legújabb, 1.13-as változata. Az OWB egy modern WebKit alapú web böngésző. A fontosabb fejlesztések a következők:

- WebKit frissítve r90337-re (2011 július)
- OpenSSL frissítve 1.0.0d-re
- frissített SSL tanusítványok
- helyesírás ellenőrzés
- középső gombos scrollozás
- lejátszásvezérlő teljes képernyős videók közben
- teljes képernyős böngésző mód (F11 gomb)
- Vimeo és YouTube videókkal kapcsolatos hibajavítás
- aldomainekhez kapcsolódó sütikezelési javítások

A fenti változtatásoknak köszönhetően megjavult a korábbi változatok G-Mail hibája és jónéhány bank honlapja is. A böngésző a szokásos módon teljes és SVG támogatás nélküli változatban is letölthető. ■

Web link: http://fabportnawak.free.fr/owb/

Igyenes lett az AmIRC

AmIRC – The worlds finest IRC client

A Skype, MSN és társaik előtt úgy 10–15 évvel az internetes kapcsolattartás, beszélgetés, kommunikáció éllovasai voltak az IRC programok. Ezek közül is kiemelkedett a világ legjobb kliensei között számon tartott Amigára készült AmIRC. Fizetős mivolta ellenére sokunk használta ezt a chatprogramot. A fejlesztő VaporWare eltűnt az Amigás süllyesztőben, így a programot ma is használni akarók nem juthattak már valódi regisztrációval a program működéséhez elengedhetetlen kulcsfájlhoz. Most két fejlesztőcsapat is megjelentette saját, kulcsfájlt már nem igénylő, ingyenes AmIRC változatát. Most natív OS4 változat, majd MorphOS PPC és Classic OS 3.x 68k változat került kiadásra 3.6-os verziószámmal. Letölthetitek a mellékelt linken. ■

Web link: http://biclodon.com/software/amirc/

Commodore Amiga 500 és Amiga 500 Plus

A Commodore 1987-ben mutatta be az Amiga 500-at – ez egy olcsóbb változata volt a Commodore Amigának mely ezek után a Commodore Amiga 1000 nevet kapta. Az alap rendszer szintén a Motorola 68000-es processzorára épül akárcsak az A1000-ben. 512K Chip RAM-ot és OCS chipset tartalmazott. Megjelenése után négy évvel, 1991-ben az Amiga 500-at választották meg az „Év számítógépének" (Home Computer of the Year).

A ZORRO bővítő helyektől megszabadultak, de a gép bal oldalán egy DMA támogatott nyílás kapott helyet. Az operációs rendszer az új, frissített 1.3-as verzió volt (a forgalmazás kezdetén V1.2-es és Workbench 1.2-es rendszerek is üzletekbe kerültek). Ez tartalmazta már az Amiga Command Line Interface-t (Shell), amely az OS több funkciójához egyszerű elérését biztosította a felhasználók számára. A gép alapállapotban nem tartalmazott RF-modulátort, így a tévére csatlakoztatáshoz az A520-as típusú kiegészítő megvásárlása szinte kötelező volt. Főleg hazánkban, ahol a számtalan RGB monitor típus megvásárlására már nem maradt pénze a gépre áhítozóknak.

Akkoriban a gép páratlan audiovizuális lehetőségeket nyújtott. Az alacsony felbontású üzemmódokban akár 32 szín is lehetett egyszerre a képernyőn egy 4096 színű palettáról. Volt 64 színű EHB (Extra Half Bright mód). Ekkor a 32 valódi szín mellett mindegyik fél fényerős változatát is használhatjuk, de ezek már nem független színek. A másik eljárás a Hold And Modify (HAM). Ilyenkor 16 valódi szín alkalmazható, emellett színkeveréssel mind a 4096. Nagy felbontású képernyőmódokban 16 szín a 4096-ból, nagyon nagy felbontásnál pedig 4 szín egy 64-es palettáról használható egyszerre.

Négy csatornás sztereó 8 bites audio kimenet, a frekvencia legfeljebb 28 kHz, ha a képernyő üzemmód 15 kHz-es, akkor akár 56 kHz-es is lehetett a hang. Egyéb speciális chipek is jelen voltak Denise / Super Denise, Agnus / Fat Agnus, Paula, Gary.



Agnus / Fat Agnus: OCS / ECS kijelző vezérlő, a Copper-t és a Blitter-t a két grafikus kooprocesszor tartalmazza. Az Agnus felelős a mintegy 25 DMA csatorna kordában tartásáért és a Chip RAM kezeléséért is. Az alaplapra 512K chip RAM-ot építettek be. Egy későbbi revíziónál az új 8372-es Agnus chip 512K RAM címzésénél már többet tudott és akár 1MB-al is megbirkózott (ennek ellenére még mindig 512K RAM-mal szállították költséghatékonysági okokból az A500-at).

A **Copper** is egy processzor, programot lehet rá írni, ezt copper-listának hívják. Fő feladata a processzor (Motorola MC68000) tehermentesítése a grafikával kapcsolatos műveleteknél. A **Blitter** pedig egy fejlett DMA áramkör, amely nagy sebességgel képes a képmemória tartalmát módosítani, mozgatni, vagy azon logikai műveletet végezni.

Denise / Super Denise: a tényleges kép előállításáért felel, egyidejűleg maximum 4096 szín megjelenítésére képes, valamint két egymástól független playfieldet kezel. Nyolc db színes, függőlegesen korlátlan magasságú sprite használatát támogatja.

Paula: az I/O műveletekért, a négy független digitális hangcsatorna megszólaltatásáért, valamint a floppykezelésért felel. Korai változatokban egy piros power LED és egy zöld floppy LED volt. Ha az audio szűrők be voltak kapcsolva, akkor a power LED is kikapcsolt. Ezt később zöld power LED és sárga floppy LED váltotta és a zöld ekkor is kikapcsolt a szűrők aktiválása esetén. Ez sok bosszúságot okozott a felhasználóknak, mert úgy tűnt mintha ki lenne kapcsolva a számítógép. Ezért a Commodore végül változtatást eszközölt és a LED csak halványan világított, ha az audio

szűrők aktívak voltak (ez a megoldás megmaradt az A500+ esetében is). 1991-ben a Commodore kihozta az A500 Plus-t (A500+). Ez egy ráncfelvarrott A500 volt. Kezdetben ugyanazokat az alaplap revíziókat használták, mint az A500-nál. Valószínűleg ez egy átmeneti időszak lehetett, amikor is a Commodore beépítette az új gépekbe még a raktáraiban lévő alkatrészeket, ezzel pénzt takarítva meg. A Rev 8-as ECS alapú „barátnőknél" a LED-ek feletti C= logót, egy Commodore feliratot, logót és a gép nevét tartalmazó tábla váltotta fel. Ha ilyen géppel rendelkezel, akkor biztos lehetsz benne, hogy egy újabb, utolsó revíziós A500 van a birtokodban. Bár az A500+ úgy néz ki, közel azonos az A500-al, de jelentős különbségek vannak a két modell között. Az A500+ is használhatja az A520-s modulátort tévéhasználat esetén. Alaplapon az ECS verziók akkumulátoros órát is tartalmaztak. A legtöbb A500+ 1MB chip RAM-ot és az ECS chipsetet kapta, bár néhány Plus hasonló specifikációval készült, mint az eredeti ötszázas *(OCS és csak 512K chip RAM azonban ezek is Kickstart 2.04-et kaptak)*. A Kickstart 2-es verziója új operációs rendszert is hozott magával az AmigaOS 2.0-át. Ez számos hibajavítást, új dizájnt, felhasználóbarát GUI-t kapott. Lehetővé tette, hogy a felhasználó lássa azokat a fájlokat is, amelyeknek nem volt ikonja *(1.3 alatt erre nem volt mód, csak fájlkezelőből)* CLI és többek között a FastFileSystem mely a ROM-ba került *(Kickstart)* így lehetővé vált, hogy FFS-t használjunk



Az Amiga 500 és 500 Plus utolsó szériái már névtáblát kaptak a korábbi C= logo helyett

880k-s floppy lemezekre is. Sokat dobott az Amigák professzionálisabb felhasználási lehetőségein az új rendszer. Az 500 Plus szinte kivétel nélkül használhatta az összes régi 500-ashoz fejlesztett kiegészítőt, bővítőt. A Commodore a Plus-t csak 6 hónapig gyártotta, a legrövidebb életű Amiga volt. Az Amiga 600 váltotta fel a raktárkészletek kifogyása után.
A gép nagyon népszerű volt a piacon, hiszen egy csúcstechnológiás számítógépet elérhető áron adott a hétköznapi emberek kezébe. Az Amiga így szinte azonnal a számítástechnikai világ középpontjába került. Egyre többen ismerték meg s ezáltal az eladások is megnövekedtek. Az ötszázas az egyik legnépszerűbb Amiga modell volt, ami valaha készült, részben azért, mert rendkívül olcsó volt tudásához és méretéhez képest, részben azért, mert a megcélzott réteg kizárólag a játékosok voltak. Ettől függetlenül számos professzionális program és hardver készült hozzá. **dh1**

Commodore Amiga 500 adattábla

Ház típusa:	Számítógép billentyűzet
Processzor:	Motorola 68000 / 7,14 Mhz
MMU:	Nincs
FPU:	Nincs
Chipset:	OCS (gyakoribb), vagy ECS
Kickstarts:	V1.2 verzió (Single 40pin DIL)
	V1.3 (Single 40pin DIL)
Bővítőhelyek:	1 db 86 tűs bal oldali bővítő sín
	1 db 56 tűs alsó bővítő sín
Normál CHIP RAM:	512K
RAM bővítő foglalat:	Nincs
Merevlemez vezérlő:	Nincs
Meghajtó helyek:	1 db floppy meghajtó
Bővítő portok:	1 x 25pin soros
	1 x 25pin párhuzamos
	1 x 23pin RGB Videó
	1 x 23pin külső Floppy
	2 x 9 pin Joystick / egér
	2 x RCA Audio (bal / jobb)
Floppy meghajtó:	1 db belső 880K floppy meghajtó
Alaplap változatok:	Rev 3.x (Nagyon bugos!)
	Rev 5.x (8370 Agnus (NTSC), 8371 Agnus (PAL))
	Rev 6A (8372A Agnus)
	Rev 6.x (8372A Agnus)
	Rev 8
Akkumulátor és óra:	Nincs



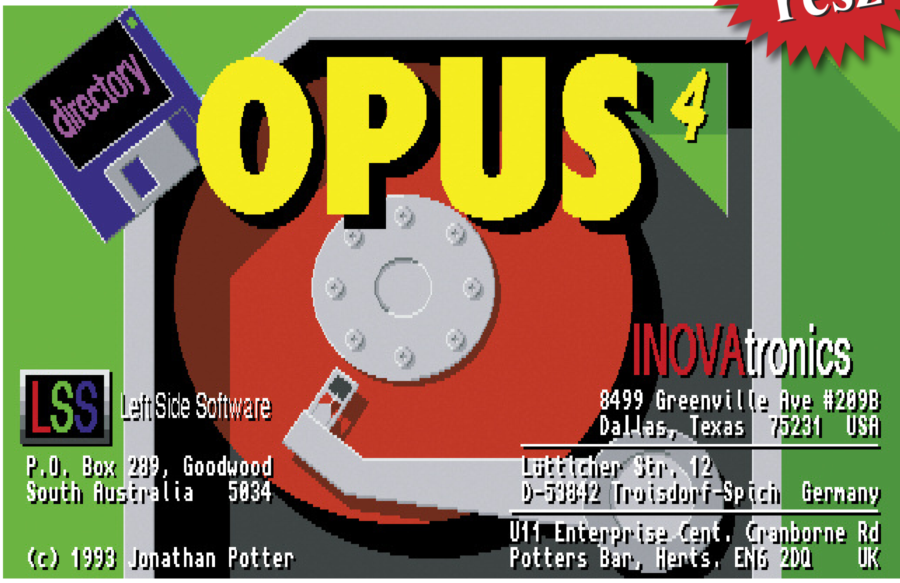
Limitált példányszámban egyedi festésű Amiga 500-akat is piacra dobott a Commodore

Commodore Amiga 500+ adattábla

Chipset:	OCS, vagy ECS (gyakoribb)
Kickstarts:	V2.04 (1 x 40pin DIL)
Alaplap változatok:	Rev 7
	Rev 8A
	Rev 8A.1
Akkumulátor és óra:	Nem (OCS verzió), Igen (ECS verzió)

Szoftvermánia

1. rész



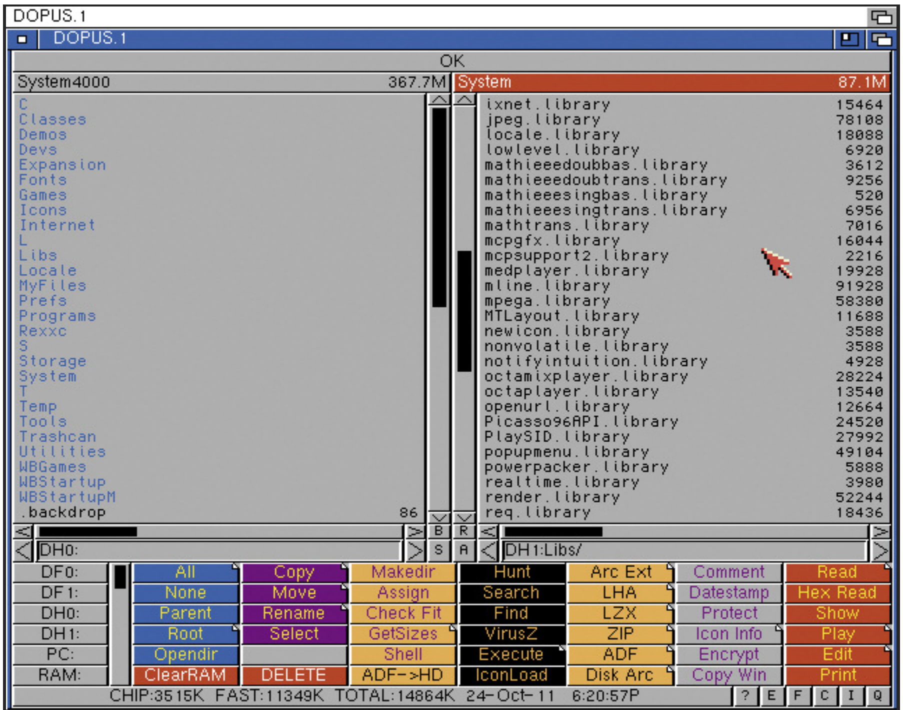
Amigán mindig is komoly szerepet töltöttek be a fájlkezelő programok. Más platformok hasonló anyagai a Norton Commander különböző manifesztációi, amelyek igen nagy hasonlóságot mutatnak ezzel a programmal. Most nem részletezném, melyik volt előbb, a lényeg az, hogy a napjainkban vezető szerepet kapott operációs rendszereken elérhető adatkezelés természetesen Amigán is létezik, 1.x-es Workbench igénytől egészen 4.1-ig bezárólag.

Jelen esetben, a címben szereplő alkalmazást fogjuk kicsit közelebbről megvizsgálni. Kijelenthető, hogy a Filemaster mellett ez a másik legnépszerűbb alkalmazás ebben a tárgykörben, azonban hogy melyik a jobb, az már egy nehezebben megválaszolható kérdés. Tény, hogy a 4.16-os változatig a *DirOpus* nagyjából pontosan ugyanazokat a feladatokat képes ellátni, mint bármelyik másik fájlkezelő, lényegi változás, hogy az 5.x változattól kezdve a program által kínált környezet gyakorlatilag kiterjed(het) a *Workbench* teljes lecserélésére, ezáltal a 3.0 / 3.1-es verziószámú rendszerek komoly fogyatékosságai kikerülhetővé válnak.

A *DirOpus* csomagja néhány alapvető fájlból állva alkot egységet. Ennek főbb elemei maga az indítható program, a konfiguráció módosítására szolgáló igen frappáns elnevezésű *ConfigOpus*, az ezzel létrehozható *DirectoryOpus.CFG* fájl, amely a *DirectoryOpus.CLA* és *DirectoryOpus.HLP* fájlokkal együtt az S: könyvtárban kell szerepeljen, valamint még néhány segédfájl, melyek közül fontos kiemelni a *DOpus.library*-t. A többi járulékos alkalmazás segítségével lehet a lemezformázást és a nyomtatást kezelni.

Futtatáskor a fő képernyő több jól elkülöníthető részre osztható. A felső sáv egy információs mező. Ha a másolás/áthelyezés funkcióknál státusz ablak nincs kérve a beállításoknál, úgy itt jelzi a program, hogy éppen milyen műveletet is hajt végre. Ugyanitt jelez vissza nem végrehajtható feladatokat is, illetve DOS-os hibakódokat. Ez egyébként az 1.x-es rendszerek idején volt igazán hasznos funkció, ahol az OS csak egy *„Error code XXX”* hibaüzenetet adott. A 2.9-es Opus-ban külön funkció volt arra, hogy a system által adott háromjegyű kódokat „emberi” nyelvre is lefordítsa.

Ezt követi két egyenlő méretű (alapesetben) listaablak, amelyekben látható, hogy milyen eszköz került kilistázásra, mennyi a szabad tárhely, a főablakban maguk a fájlok/mappák, amely listát vízszintes és függőleges irányban mozgatva az alapvető (név/méret) információkon túl a comment-ek és létrehozási dátumok megjelenítésére is használhatunk. Ezekhez az ablakokhoz tartozik még az elérési út megjelenítésére szolgáló mező, amely bevitelt is enged, így ha jobban kézre áll a gépelés, itt is megadhatunk könyvtárnevet. A 4-es verziócsalád kisebb revíziószámú példányainál előfordul, hogy nem mindig működik az alkönyvtárakba történő belépés duplaklikk segítségével, ilyenkor ebbe a mezőbe kattintva, majd az Enter gombot megnyomva a program végrehajtja az utasítást. Fontos bekapcsolható funkciója a listaablakoknak a képernyő széle felé eső oldalukhoz rendelt *„Parent”* funkció, azaz az ablak szélére kattintva a program fentebb lép egy mappával. Egy időnként praktikus, menet közben változtatható paraméter még a listaablakok aránya. A függőleges csúszkák közötti csíkra kattintva, az egérgombot nyomva tartva az ablakok átméretezhetők.



Az alapbeállításokkal így tárul elénk az első indításnál a Directory Opus 4

A listaablakok tartalmával egyébként meglepően sokoldalúan lehet dolgozni. Beállítható, (lásd később) hogy például egy archív fájlt az egyik ablakban kijelölünk, majd a másik listaablakba egyet kattintva, az ott megadott meghajtóra / könyvtárba kitömörítsünk. A drag'n'drop is működik, tetszőleges fájlok, mappák kijelölés után az egérgomb nyomva tartása mellett áthúzhatóak, ezáltal lemásolva azokat.

A következő terület az akciógombok zónája, amely két részre tagolható, az eszközlisták oszlopára a bal szélső mezőben, illetve az utasítások összességére. Ezek mindegyike tetszőlegesen beállítható bármilyen feladatra, egyéni igények szerint. Ezek a halmazok egyébként megsokszorozhatóak, az alapszintű 6×6 mező újabbakkal kiegészíthető, illetve fontos, hogy mindegyiket kétrétegűre lehet állítani, ilyenkor a főgombok a bal egérgombbal választhatóak ki, míg az alárendelt feladatok a jobb egérgomb hatására kerülnek végrehajtásra. Az itt alaphelyzetben megtalálható gombok feladataira nem térnék ki külön.

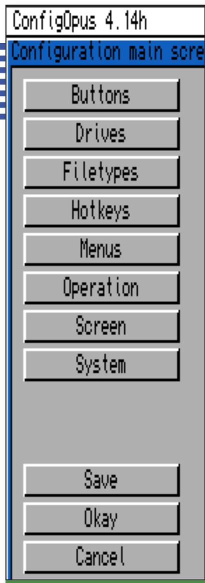
Végül egy rendszerinformációk megjelenítésére szolgáló mező, valamint néhány alapszintű rendszerfunkciót ellátó gomb található, az előbbi a szabad CHIP / FAST memóriát, a CPU terheltséget és dátum / idő megjelenítést ad, utóbbi gombokkal ikonizálható, illetve elhagyható a program.

A program legnagyobb erénye, hogy tetszőlegesen az egyedi igényekhez igazítható. Ezek a beállítások egy saját, önállóan futtatható kis alkalmazás segítségével végezhető el, ami a kezelőfelület külalakjától kezdve a legösszetettebb *AREXX script*-es vezérlésig mindenre kiterjed. A legfontosabb, és emiatt leginkább boncolni érdemes rész azonban az integrálható funkciók gyakorlatilag végeláthatatlan sokasága, amely igény szerint fájltípushoz, illetve a gombok és legördülő menük zónájához illeszthető.

Alaphelyzetben a konfigurációs rész egy két területre osztható képernyővel jelentkezik be, amelynek első mezője egy nyolc, második pedig egy három gombból álló területet jelent. A nagyobbik halmaz egyes elemei hivatottak a főbb funkciók elérésére, az alsó három gomb pedig a beállítások mentésére, elfogadására használható, valamint visszalépésre a főprogramba. Itt, ha nem mentjük a beállításokat, csak OK-t nyomunk, kipróbálható, milyen változtatást sikerült elvégeznünk. A Config ismételt betöltésével tovább próbálkozhatunk egy adott funkció finomhangolásában, vagy akár komolyabb fejtörés nélkül, a módosítások elmentését mellőzve, a DirOpus újraindításával visszatérhetünk a korábban rögzített állapothoz.

„The Ultimate File manager and Explorer"

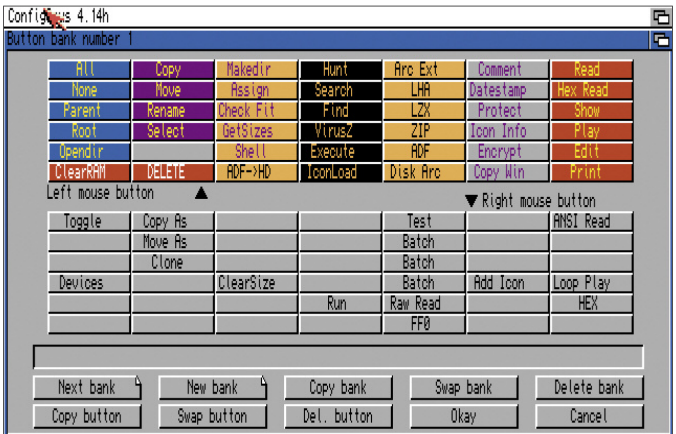
A képernyő alsó részén található gombzóna egyes elemeinek definiálására szolgáló képernyő. Itt, felülről lefelé haladva a következő paraméterek változtathatóak meg igény szerint. A középső előnézeti ablaktól balra és jobbra a gomb hátterének és betűszínének kiválasztása történhet meg. Ez alatt a beviteli mező a gomb feliratának megadására szolgál. A Shortkut Key részben a funkcióhoz kapcsolható gyorsbillentyű választható ki. A New Entry felirattal megadható, hogy mi legyen tulajdonképpen a feladata a gombnak. Erre kattintva szerkeszthető a végrehajtandó feladat típusa, (Command, AmigaDOS, stb.) illetve annak attribútumai, (több file-ra kijelölve fusson le, ill. milyen, az AmigaDOS parancsra jellemző egyéb paraméterek legyenek érvényesek. (Pld: „System:C/MPEGA –m –q2 –d1 –x22050 –V200 {f}" meghatározása esetén az Opus elindítja a System:C/MPEGA parancsot, mono 22KHz-es, 200-as hangerővel lejátszva a listaablakban kijelölt fájlt.)



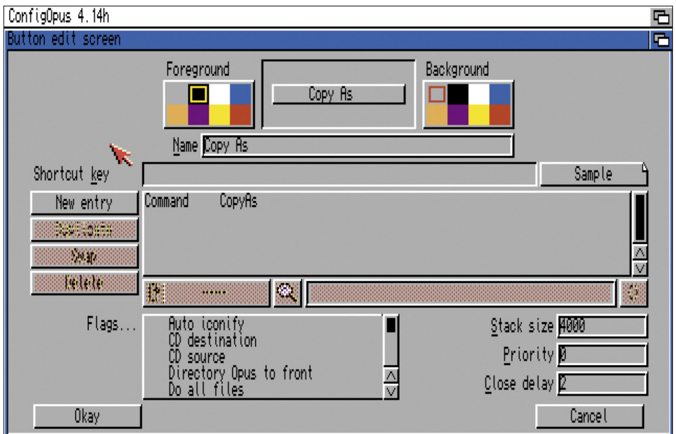
Alaposan átvariálhatjuk a fájlkezelők királyát

A „Flags..." felirat melletti ablakban a fájlkezelőnk parancs lefutása alatti tevékenységét határozhatjuk meg. Többek között ikonizálható a fájlkezelő, a futó parancs kimeneti adatai megjeleníthetők egy ablakban, vagy akár kiírathatóak fájlba, stb. Ami lényeges lehet az, hogy bizonyos parancsokat a „Run Asynchronously" flag-gel kell ellátni, ez engedi az adott külső program Opus-szal párhuzamos futását.

Mivel ez a program (és beállításai) lehetőségekben igencsak gazdag, a közelgő lapzártára való tekintettel most egy huszáros vágással itt leállunk az ismertetéssel, hogy a további (nem kevés) funkcióját a következő alkalommal tárgyaljuk tovább. *(folytatjuk...)* **Reynolds**



Teljesen testre szabhatjuk a gombrengetegünket

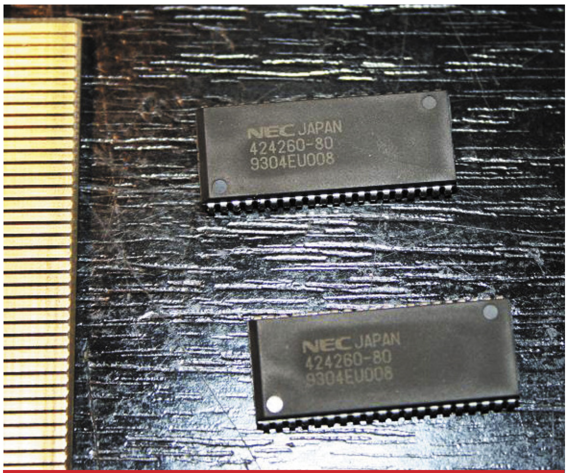


Az mpega 040-es verziója szépen lejátsza majd az mp3-akat



A600 Chip-Ram bővítés V1.0

Új cikkírót köszönthetünk az AM hasábjain. Mániákus Amiga buherátor (itt a helye) és hardver Guru! Hányatott sorsú és életű Amigák megmentője. Saját tervezésű memóriabővítők, IDE-buszok, turbókártya projectek futnak a keze alatt. A műhelyét ellepik az Amigás és egyéb retro alkatrészek. Ezek után minden számunkban közlünk a tollából (billentyűzetéből avagy pákájából) egy-egy részletes hardver-buherátor leírást. Természetesen mindenki csak saját felelősségére kezdjen hozzá a módosításokhoz. Sok sikert kíván az Amiga Mania stábja és Krok!



■ **Kép 1.:** NEC 424260-80 típusú memória IC-k

A neten több példányban és több nyelven is megtalálható ez a leírás, de páran mondták, hogy jó lenne, ha lenne egy magyar nyelvű is. Én meg olyan ember vagyok (nem hiszem, hogy egyedül lennék ezzel), hogy szeretem kipróbálni a dolgokat, mielőtt ajánlanám másoknak is. Ezért elkészítettem.

Ha valakinek rendelkezésére áll egy A601 memóriabővítő kártya, akkor nem látom értelmét, hogy ilyen szinten hozzányúljon a gépéhez, mivel pontosan ugyanaz az eredmény chip-memória szempontjából. Azt még fontos elmondanom, hogy ha az RTC-re (Real Time Clock – beépített óra) valakinek szüksége van, akkor mindenképp maradjon a bővítő kártyánál, mert ugye az alapból nincsen a gépben és a kártya ezzel a hack-el együtt NEM MEGY!

Előre szólok, hogy a saját és mások gépéhez mindenki csak saját felelősségére nyúljon hozzá!

Előny, ha valaki jól bánik a forrasztópákával, mivel igen apró és igen nehezen hozzáférhető forrasztásokat kell alkalmazni, ha valaki meg szeretné csinálni ezt a bővítést.

Amire szükség lesz:

- egy A600-as (vajon miért :)
- vékony hegyű páka (akár tűhegyű)
- vékony forrasztó ón
- csipesz előny, de nem kötelező
- műgyantás ragasztópisztoly vagy körömlakk vezetékek rögzítéséhez, ha esztétikussá szeretné valaki tenni a művét
- némi vezeték: a lehető legvékonyabb szigetelt, kb. 4×10-15cm
- egy nagy adag magabiztosság, hogy nem vágjuk haza a gépet
- és a legfontosabb: 2 db memória IC

A memória IC-kből két típust találtam, ami garantáltan láb és funkció kompatibilis az A600 gyári memóriáival. A „Kép 1"-en azt a típust látjuk, amit én használtam a szerelésnél, és ami eredetileg is van minden A600-ban, és a REV1D-s A1200-asokban is. Tehát ha van egy döglött A600-asunk vagy egy döglött A1200-asunk (REV 2 nem jó), akkor abból is ki lehet szedni.

A ***„Kép 2"***-n azt a típust látjuk, amit az angol cikk szerzője használt. Ami a lényeg, ezek a memóriák 40 lábúak, a logikai kiosztásuk pedig 256K×16-os.

„Kép 3a": Az IC-k 28, 29-es lábát hajlítsuk be, a többit meg hajlítsuk ki, hogy (ha fejen áll az asztalon) meredezzen az ég felé. A lábak számozását a ***„Kép 3b"*** ábrán láthatjátok. Az 1-es láb mindig az IC tetején található kis pöttyszerű jelölésnél található és a számozás körbemegy az óra járásával ellentétesen.

Ez a két láb a BCASL(1) és a BCASU(1) jeleket fogja megkapni az alaplapról.



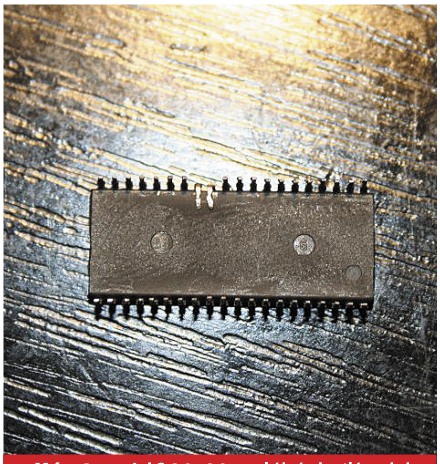
■ **Kép 2.:** SIEMENS HYB514171BJ-70 IC-k

Fogjuk a 4db vezetéket, és forrasszuk be a ***„Kép 4"***-en látható módon. Azért fontos, hogy a lehető legvékonyabb vezetékek legyenek, mert másként, ha rátesszük az alaplapon lévő IC-kre a kreálmányunkat, akkor nem fognak a lábak leérni az alsókhoz.

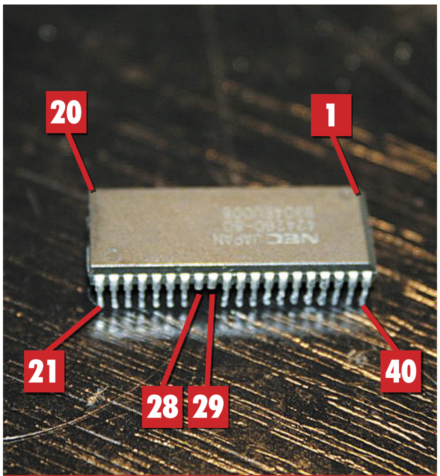
Én ugyan nem tettem meg, mert nem találtam a gyantapisztolyomat, de egy-egy pötty műgyanta vagy körömlakk, és a vezetékek ott maradnak fixen, az IC-n nem fognak „lobogni".

Ha ezzel megvagyunk, akkor érdemes kicsit lazítani és felkészülni az ezután következőkre, ugyanis most jön az, hogy az IC-ket egyesével ráillesztjük az alaplapiakra és beforrasztjuk a 38–38 lábat.

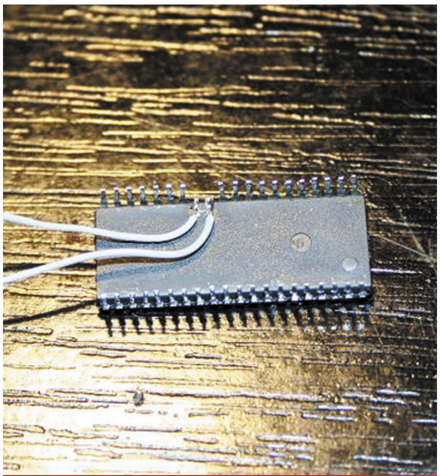
Természetesen egyszerre csak az egyik IC-t rakjuk és forrasszuk fel (***„Kép 5"***), hiszen ez még a könnyebbik feladat, mert itt még hozzáférünk mind a két oldalához. Utána következik a másik IC felhelyezése, és a szabadon levő oldalának beforrasz-



■ **Kép 3a.:** A IC 28, 29-es lábát hajlítsuk be



■ **Kép 3b.:** A lábak számozása



■ **Kép 4.:** A beforrasztott vezetékek



■ **Kép 5.:** Az egyik forrasztása kész

tása, majd a két „torony" közötti oldalon levő lábak. Itt kell, hogy nagyon vékony hegyű pákával dolgozzon az ember, mert mással úgysem fér hozzá ezekhez. Nagyon figyeljünk az ónhidakra, és ónfolyásra, mert igencsak negatív irányba befolyásolhatja a végeredményt.

Ha ez is megvan, akkor jön a forrasztások ellenőrzése: kapásból kihagyandóak a 11, 12, 15, 30-as lábak, mivel ezek N/C-k, vagyis nincsenek használatban.

A 14-es lábat (_BRAS) legegyszerűbb, ha a memóriabővítő késes csatlakozón levő megfelelőihez kézi műszerrel „kisípoltatjuk"(zárlatellenőrzés). Az U16 14-es lába a 37-es EDGE lábbal, az U17 14-es lába pedig a 38-as EDGE lábbal kell, hogy érintkezésben legyen.

A többi lábnak: *1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40* pedig meg kell egyeznie mind a két új IC-n.

Ezután, ha mindent rendben találtunk, vagy kijavítottunk minden hibát, fogjuk a kilógó, általunk beforrasztott kis drótokat, és mind a két IC 29-es lábáról (_LCAS) jövő drótot összekötjük, és ugyanígy teszünk a 28-asról (_UCAS) jövőkkel is. A végeredmény az lesz, hogy lesz két vezetékvégünk, amiket már csak be kellene kötni valahová.

Hát akkor keressük is meg gyorsan, hogy melyik forrpontokról is van szó az alaplapon. A ***„Kép 6"***-on látunk 4db forrpontot. Ezek a Floppy csatlakozó alatt vannak, elég könnyű megtalálni a 4db ellenállás és 4db kondenzátor között. (Lenne lehetőség az EDGE csatin is bekötni, de azt ne rondítsuk össze).

Most hogy megvan, fogjuk a 29-es lábakról jövő vezetéket, és forrasszuk a „BCASL1" jelzésűhöz (balról a második). A 28-asokról jövőt pedig a „BCASU1"-re (jobb oldali).

Ha mindent úgy csináltunk, ahogy eddig leírtam, akkor valami olyasmit kellene, hogy lássunk, mint ami a ***„Kép 7"***-en látható, persze ha ennél szebb, az sosem probléma.

A vezetékeket érdemes 1–2 csepp gyantával vagy körömlakkal rögzíteni az alaplaphoz, de csak tesztelés után, mert addig ki tudja még mi lesz.

Én ezen a ponton, ha eddig mindent jól csináltam, és sehol sincs zárlat, és ahol kell, ott pedig érintkezik, bekapcsolnám a gépet, és egy WB floppyval, vagy HDD-vel életre is lehelném.

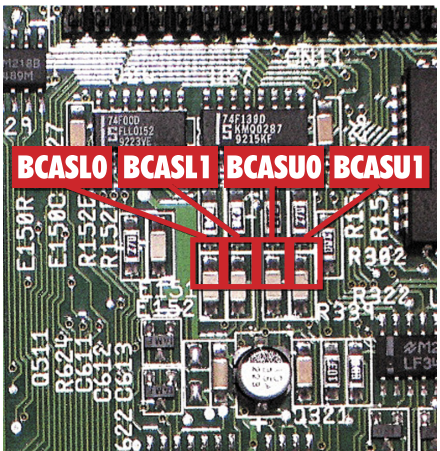
Meg is tettem, és a HDD-ről indulva a ***„Kép 8"***-on található látvány fogadott!

Örömködtem egy sort, majd elkezdtem összeszerelni a masinériát, és valóban beleütköztem egy iciri-piciri problémába. A Floppy drive egyik oldala szinte hozzáér a kis „tornyunkhoz" ***(„Kép 9")***, így egy kis szigetelő szalag csodákat tud tenni, és már meg is oldódik a probléma, persze az egyik drive meg nem ér hozzá, szóval lehet hogy ez csak bizonyos típusoknál igaz. Ezt ki kell próbálni.

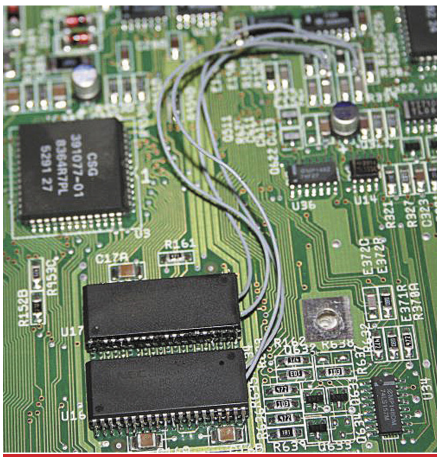
Ha sikerült megcsinálni ezt a módosítást, akkor van egy 2MB Chip-rammal rendelkező kis A600-asunk, és boldogan kergethetünk rajta WHDLoad-os progikat is.

Remélem mindenkinek épülésére szolgált ez a kis manual, akit érdekelt a téma, és a további leírásainkat is elolvassátok.

Krok



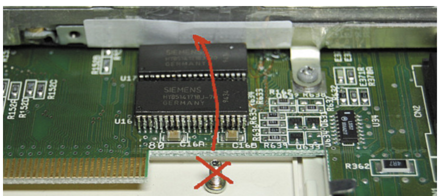
■ **Kép 6.:** A floppy alatti forrpontok



■ **Kép 7.:** Kész! Már csak ki kell próbálni



■ **Kép 8.:** A végeredmény 2 MB Chip RAM



■ **Kép 9.:** Zárlat ellen szigetelőszalag



QuickShot Footpedal



Talán nem vagyok egyedül abban a tekintetben, hogy én is egyike voltam azoknak, akik mindig sóvárogva figyelték egyrészt az egykori külföldi magazinok hirdetéseit, másrészt azokat a szerencsés kiválasztottakat, akik nemcsak a klasszikus joystick-es játékélményt tapasztalhatták meg, hanem birtokolhattak spéci eszközöket is, mint például egy különlegesebb botkormány, ami jól passzol, mondjuk helikopter-szimulátorokhoz, vagy pedálsor, ami az autóversenyzés élményét emeli jelentős mértékben.

Most végre megadatott a lehetőség, hogy testközelből megvizsgáljuk, mit is jelent átlagon felüli játékélmény részesévé válni, esetünkben egy QuickShot pedálsorral. A megjelenése idején többnyire a Microprose F1GP-jével „karöltve" volt reklámozva ez a remek szerkezet, de egyébként a beállításai révén jól használható minden autóversenyhez. Az eszköz üzembe helyezése nem igazán bonyolult, a dobozból kivéve két „fül" kihajtása után letehető a padlóra, esetleg igény szerint egy megfelelő dőlésszögű emelvényre, majd a két kábel (apa/anya kialakítású) dugaszait kell csatlakoztatni a számítógéphez illetve a joystick-hoz. A pedálon három masszív mikrokapcsolóval ellátott gomb helyezkedik el, egy a bal láb számára, kettő a jobb lábbal történő „taposás" céljára. A középső és bal oldali pedál között pedig egy átlátszó műanyagfedél alatt többállásos kapcsolók helyezkednek el, ezek segítségével lehet beállítani, hogy a joystick melyik funkcióját, vagy funkcióit irányítsuk át a pedálok valamelyikére. Ahogy az talán nyilvánvaló is már, semmiféle szoftveres ügyeskedésre nincs szükség, egy tisztán elektronikai megoldásról van szó. A beállítások után egyébként kicsit szokni kell a használatot, mivel a programok menüjében is értelemszerűen a pedálok nyomogatásával kell boldogulni. A játékélmény egyébként magáért beszél. Két nagy favorittal, a Test Drive-val és a Lotus Turbo Challenge II-vel vezettem pár tiszteletkört, igazán remek élmény volt. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy nem nagyon találni digitális kormányt Amigához, így bár összekombinálható lehetne a játékélmény igazi kiteljesedéséhez ez a két irányító, ez utóbbi olyannyira ritkaságszámba megy, hogy gyakorlatilag nincs esély a beszerzésére.

A cikk írásakor kipróbáltam egy Logic3 gyártmányú analóg kormánnyal is a pedálokat, sajnos analóg mivolta miatt a kormány nem működött együtt a Footpedal-lal. Az eszközön jól látszik egyébként a QuickShot minőség, igazán strapabíró, jól nyúzható kapcsolókból és egyéb alkatrészekből áll. Az is fontos tényező, hogy gondos módon odafigyeltek a tervezéskor a kábelek hosszára is, így nem kell sem számítógépünket, sem a pedálsort és ezzel együtt lábainkat lehetetlen helyzetbe kényszeríteni, az irányítás a legérzékenyebb ergonómiai szempontokra igényes játékosoknak is nyilvánvalóan megfelelő. Aki kicsit is kedveli az autós programokat, mindenképp figyelje a hirdetéseket itthon és külföldön. Jutányos áron (néhány ezer Ft) hozzá lehet jutni megfelelő állapotú példányokhoz.

Amiga Mania értékelés

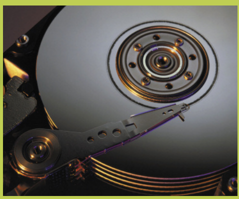
\+ Igen sokat emel a játékélményen. Robosztus, masszív kivitelű

– Nincs hasonló minőségű kormány, sem külön, sem készletben

Reynolds

8,5





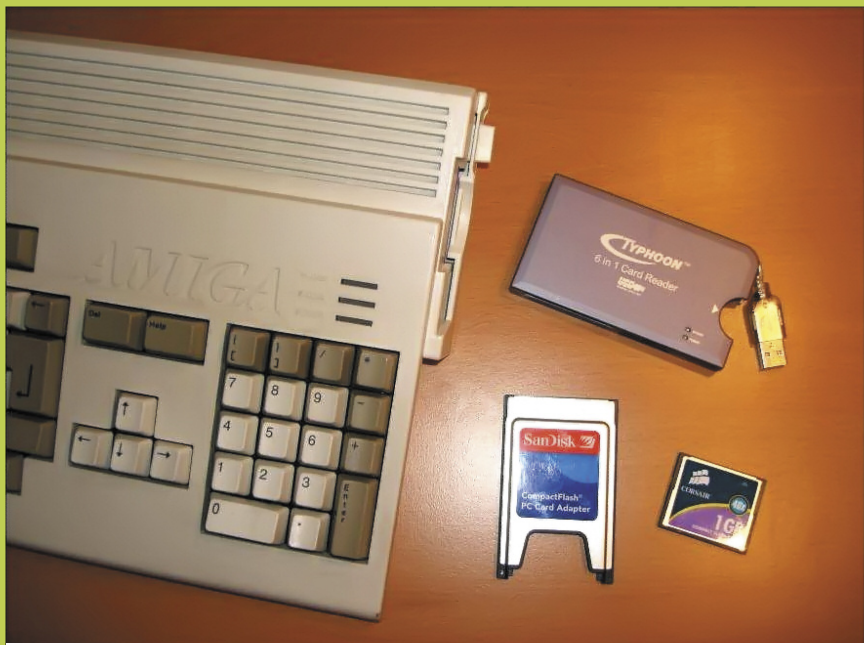
Adatcsere Amiga és PC között



Előző számunkban eljutottunk odáig, hogy sikeresen birtokba vettük a CompactFlash kártyát, hogy ez által a zajos, melegedésre erősen hajlamos és mechanikai hibákra képes merevlemezeket múlt idővel említhessük. Mivel azonban egy ilyen eredmény még csak félmegoldás, most megvizsgáljuk egy másik felhasználási lehetőségét ennek a remek eszköznek.

Mint azköztudomású (lehet), az A600 és A1200 számítógépek rendelkeznek PCMCIA port-tal. Ez a 16 bites csatlakozó egy megfelelő adapterrel remek lehetőséget ad, hogy egy CF kártyaolvasóval szerelt pc-ről, amivel, jó eséllyel elérhető a világháló is, adatokat tereljünk át szeretett gépünkre. A recept rém egyszerű, HW oldalon nincs másra szükségünk, mint tehát a fentebbi két Amiga modellek valamelyikére, ezen az oldalon egy PCMCIA CF kártya olvasóra, egy CF kártyára, míg a másik oldalon egy bármilyen x86-szerű gépre, ami rendelkezik többek között CF kártyát is olvasni képes USB adapterrel.
Mire is van szükségünk SW oldalon? WB2.x+, ami ugyebár mindkét modell esetében rendelkezésre áll. Emellett szükséges még a Devs mappában a CompactFlash.device, az L folderbe a Fat95 nevű file, ami a hasonló nevű package része és egy CF0 mountfile a hozzá tartozó ikonnal az esetleges truetype-okhoz. Mindeme 4 file elégséges, hogy a win alatt látható CF kártyánk az Amiga oldalon történő Mount-olás után ott is elérhető legyen. Értelemszerűen, ha a CF0 file-t a Devs/DOSDrivers mappába tesszük, úgy minden induláskor automatikusan feléleszti a rendszer, de megoldható a Storage/DOSDrivers-szel is, ekkor nekünk kell elindítani, ha szükségünk van rá. Az eszköz innentől pontosan ugyanúgy viselkedik, mint egy általános Amigás meghajtó, írható, olvasható, eltávolítható, ha nem történik vele adatforgalom. Gyakorlatilag egyfajta pendrive-ként használható, mivel ugyanazokkal a paraméterekkel bír, mint fejlettebb, valódi megfelelői.
A nagy előny, hogy a rendszerből bármikor eltávolítható, ehhez csak ki kell húznunk a CF kártyát, vagy akár az egész adaptert, de ugyanígy újra be is illeszthetjük, hiszen a rendszer automatikusan érzékeli és használni képes. Az egyetlen, nem általános, de esetenként előforduló kellemetlenség, hogy bizonyos gyártók néhány kártyájával nem hajlandó együtt működni. Ennek kiküszöbölésére a mellékelt QR linkről letölthetek egy táblázatot a kompatibilis eszközökről.

Reynolds



■ Adatcserére készen: PCMCIA kártyaolvasó, PCMCIA-ás CF adapter és persze egy CF kártya



WEB LINK:

http://tinyurl.com/69t9wt9

Képek: Retrocomputing Blog

■ A Commodore mérnökök előre gondolkodtak: PCMCIA adapter az Amiga 1200-asban



StarTrekker 1.3

Az, hogy az Amiga egyet jelent a hobbizenéléssel és a hihetetlenül sokszínű, sajátságos hangulatú modul zenék tömkelegével, (amelyek hangzásukban a mai fül számára talán hagynak maguk után kívánnivalót, mégis meglepően atmoszférikusan tudnak szólni), nos, egy igazi Amigás számára ez legalább akkora közhely, mint hogy tavasz idején minden megtelik madárdallal és virágillattal. Ennek a zeneszerkesztési módnak az origója a Soundtracker névre keresztelt zeneszerkesztő, amely gyakorlatilag minden tracker-elvű program őse. Az idők során persze a koncepcióját sokan sokféleképpen újragondolták, de az alapötlet olyannyira eltalált, hogy az gyakorlatilag változatlanul jelent meg minden editor esetében.

Egy dolgot fontos leszögeznünk. Ez az írás NEM feltétlenül a zene megértésére, megértetésére törekszik. Ugyanígy nem is Mozart-okat vagy Beethoven-eket, esetleg modernkori pop-ikonokat fog nevelni. Most a célunk „mindössze" annyi, hogy megismerjük egy Soundtracker alteregó, a StarTrekker működését, hogy azután a zenei iskolák révén (vagy esetleg autodidakta módon) megtanult alapokat digitális szintre emeljük. Ez lényegi különbség.
Mit érdemes tudni a „mod" formátumról? Röviden összefoglalva, egy kotta alapján meghatározott sebességgel visszajátszott hangminták variációja eredményezi a megfelelő zeneiséget. A tracker-ek tudnak AM és FM hangmintákat is kezelni, mindezt a még realisztikusabb hangzás érdekében, sőt, bár ez a funkciója nem annyira ismert és Amigás környezetet tekintve gyakorlatban használt, MIDI-zni is lehet a segítségével. Ami talán még említésre érdemes, hogy jelen írással több általános információt és fontosabb tudnivalót igyekszünk megvizsgálni, amelyek más, azonos elvű szerkesztőknél is használhatóak.

A StarTrekker egy meglehetősen különleges tracker-klón, amelynek három verziója forog közkézen. Az 1.3-as, utolsó verziót érdemes alapul venni a zavartalan elmélyülés érdekében. Ez a szerkesztő egyébként a NoiseTracker 2.0 alapjaira épül. Bjorn Wesel, azaz Exolon^Fairlight áldásos tevékenységének köszönhető, aki jó barátságot ápolt egy másik scener-rel, Mahoney-val. Érdemes a munkásságukat e cikktől függetlenül is felkutatni a neten... A korábbi verziókban fellelhető bug-okat ebben a release-ben kijavították, és ez komoly minőségi lépést jelent. Hogy mik is ezek a hibák, később még visszatérünk rá.

A program főbb jellemzői:

- 4/8 csatornás lejátszás, (8 csatornás módban limitált parancskészlettel)
- maximum 31 hangminta
- 64K maximum hangminta méret
- maximum 100 kottalap
- Laponként 64 beviteli sor
- soronként és csatornánként globális és hangminta-szintű parancs-funkciók
- három oktáv hangterjedelem
- maximum 44.1 KHz-es, 8 bit-es hangminták.

Nyolc csatornás módban a kottalap sorainak száma 32-re csökken, a lejátszó rutin elve ugyanis az, hogy a 64 sort megfelezve a második 32-es szeletben szereplő bejegyzéseket időrendben az első mellé helyezi.

Én a magam részéről az 1.2-es változat szürke felületét kedvelem a legjobban, de a bugfixek miatt mindenképp érdemes valóban az 1.3-ast választani. Ami a legfontosabb tulajdonsága, az a 8 csatornás lejátszási mód, amely kétféleképpen is használható, nyolccsatornás, illetve mixelt módban.

A programnak meglehetősen tipikus (ProTracker szinten) a felhasználói felülete. Több külön-



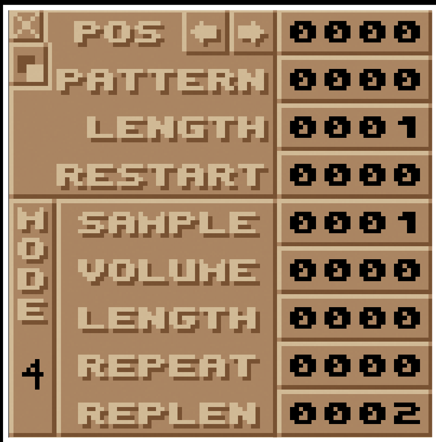
A szerkesztői felület. Összetettsége hamar átlátható

böző funkcionalitással bíró területre osztható a képernyő. A bal felső sarokban található rész a kotta adataira vonatkozó beállításokat mutatja meg, illetve engedi változtatni.

Itt négy számmező szerepel, amelyek sorban:
Pos: pozíció, az aktuális oldal száma, amit az első (00 számú) sorral kezdve a program elkezd lejátszani a „Play" gomb megnyomására.
Pattern: egy pattern nem jelent egyenlőséget a pozíciószámmal. Egy 16 oldalból álló kotta állhat akár 2 pattern tetszőleges variációjából is. A pattern megfeleltethető tehát akár egy oldalnak a kottánkból, vagy ha úgy tetszik, egy általános, 4/4-es (négynegyedes) ütemű dal esetén pld. négy ütem leírásának.
Length: a kottánk hossza. Minimum 1 oldal, de gyakorlatilag 9999 lehet. Azért a 120-030 oldalból álló zene már meglehetősen extrém, hacsak a lejátszási sebesség nincs felpörgetve.
Restart: meghatározható, hogy a kotta végére érve a lejátszó rutin melyik lapra ugorjon vissza a folytatáshoz.

De lássuk, mi is a kotta? Gyakorlatilag a 4 hangcsatorna „programkódja", amely lényegi infói a következők: tartalmazza a kiválasztott hangot, a hozzá tartozó, megszólaltatni kívánt hangminta hexadecimális azonosítóját, időbeni megoszlásában a ritmikai leírást, az esetleges effekteket vagy globális paramétereket. E kettő között az a lényegi eltérés, hogy egy ilyen formában megadott változó lehet érvényes a vele együtt megadott hang tulajdonságaira, (halkabb, hangosabb, hajlítva van fel/le, stb.) de lehet valamilyen, a dal egészére kiható módosítás is, mint mondjuk a lejátszási sebesség, vagy az Audio Filter ki/bekapcsolása. A tracker-es modul zenék sajátossága, hogy csatornánként egy adott pillanatban csak egy ilyen paraméter adható meg, ellentétben a modernebb, tracker-elvű szerkesztőkkel, mint például a DigiBoosterPRO vagy a MilkyTracker.

A képernyő bal közepén egy újabb területen folytatódnak a négy helyi értéken megadható számok, ezek a megszólaltatható hangmintákra érvényesek.
Sample: az aktuálisan kiválasztott hang
Volume: a hangminta alaphangereje, ez az itteni értéktől függetlenül megváltoztatható a kottában is
Length: a hangminta hossza (lejátszás alapján, nem pld. fájlméretet tekintve)
Repeat: ismétlés funkció kezdő pozíciója az aktuális hangmintán



A kotta és a hangminták adatai

Replen: ismétlés funkció záró pozíciója.
A következő nagyobb blokk az általános funkciók elérésére szolgál.
Play: zene lejátszása
Pattern: aktuális oldal ismételt lejátszása
Edit: szerkesztő módba váltás
Pattrec: az adott lapot lejátszva és folyamatosan ismételve a program lehetőséget ad hogy a kottázandó dallamot úgy játsszuk fel (rögzítsük), hogy az aktuális pattern-t folyamatosan ismétli. Ezáltal lehetőségünk van egy adott csatornát az általunk elképzelt dallammal és ritmusban rögzíteni.
Songrec: az előző funkciónak az egész dalra kiterjesztett megfelelője.
Stop: megállítja a zenét.
Clear: törlő funkció, megadható hogy dal, modul, hangeffektek kerüljenek törlésre. UNDO nincs!
PLST:

Disk Op: megnyomására a lemezműveletek funkciói lesznek elérhetőek a „Startrekker" felirat, vagy esetleg a spectrum analyzer / VUMeter helyén. Opciói a Load/save Sample, Load/save song és Load/save module. A Sample esetében csak az aktuális hangminta, song-nál a kotta, (hangminták nélkül, Module-nál a teljes mű kerül betöltésre/eltárolásra.

Sampler: az egyik legtutibb része a programnak. Egyszerű D/A converter segítségével (parallel mono hangdigitalizáló) tudunk hangmintákat, effekteket vagy komplett szekvenciákat készíteni leendő művünkhöz.
A képernyő középső részén található baloldalon a **Quant:** felirat, itt a megadható szám jelzi, hogy szerkesztő módban egy hangjegy megadásakor hány sort ugorjon a kottalap. Főleg dobritmusok manuális szerkesztésekor jól használható ez a funkció. Emellett a mező mellett megadható a szerkesztett zene címe, alatta pedig az aktuális hangminta neve, amit ugyanígy módosítani tudunk.

A képernyő alsó részét tehát maga a kottalap tölti ki. Itt hangjegyeket bevinni az **Edit**, **Pattrec** vagy **Songrec** gombok, illetve a **SPACE** gomb megnyomása után lehet. A billentyűzet alfanumerikus gombjai megfelelnek egy hagyományos zongora/szintetizátor billentyűinek, míg a numerikus gombokkal afféle gyorsbillentyűs megoldásként az aktuális hangmintát választhatjuk ki. Kis gyakorlással tehát megtanulható a valós időben történő dallamrögzítés, bár szokni kell, hogy a gombok elrendezése miatt az alsó két gombsor („**A**" és „**Y**" („**Z**") kezdettel) csak másfél oktávnyi hangterjedelmet biztosít, illetve a felső két sor („**1**" és „**Q**") is egy oktávnyi hangterjedelmet ad, de nem az alsó gombsorokkal folytatólagosan, hanem a „**Q**"-hoz tartozó hang az „**Y**"-nak megfelelő, 1 oktávval magasabb „párja".

A szerkesztő mód használatakor a billentyűzet különböző beviteli, vezérlési feladatokat lát el. A **SPACE** segítségével lehet ki/bekapcsolni az



Az alapvető funkciók lejátszáshoz és szerkesztéshez



A kotta szerkesztői ablaka, kiemelten az aktuális sorral



editor funkciót, amivel azért kell csínján bánni, mert egy esetleg aktuálisan lejátszott zenénél, ha megnyomjuk, merő véletlenségből is szerkesztő módba válthatunk, és míg boldogan nyomkodjuk a gombokat egy jobb hangminta próbálgatása végett, gyönyörűen bele tudunk kavarni egy esetleg még le sem mentett produkcióba. Az **ENTER** megnyomása az aktuálisan kiemelt sor lejátszását jelenti, amely esetben értelemszerűen bizonyos változók (pld. Lejátszási sebesség) nem működnek. A numerikus gombok a már említett hangminta választó szerepet töltik be, a numerikus **ENTER** pedig a kiválasztható hangminták újabb „szelete" a korábban tárgyalt sample listából, a gyorsabb elérhetőség miatt.



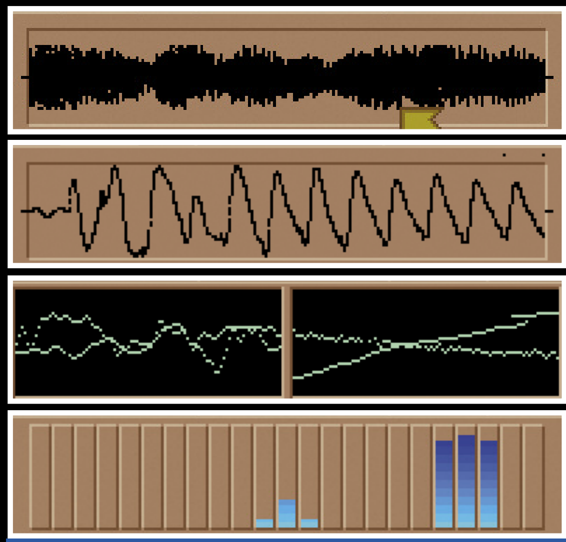
De kanyarodjunk is el kicsit a zenénk alapjai, azok felé a bizonyos lejátszandó hangminták felé. Több megoldás létezik, hogyan is tegyünk szert megfelelő minőségre. Az első és legkézenfekvőbb az „ST-00" névvel kezdődő, „ST-99"-ig terjedő, AmiNET-ről letölthető hangminta gyűjtemények használata. Bizonyos esetekben megfigyelhető, hogy sok modul készítésekor a zene írója nem vette a fáradságot, és meghagyta a hangminták nevében, melyik lemezről is származik egy adott effekt. Ezeket a hangmintákat tetszőlegesen újra és újra felhasználhatja bárki. Ennél talán kevésbé etikusabb, de mindenképp célirányosabb megoldás lehet, ha egy jobb minőségű anyagból a használhatóbb hangokat kimentjük a saját munkakörnyezetünkbe, későbbi felhasználásra. Ezek mellett az is járható út, ha magunk digitalizálunk hangzásokat, hangszereket. Ez történhet a már említett A/D átalakító segítségével, egy bármilyen lejátszó közreműködésével. Egy alkalmas erősítő és mikrofon segítségével akár a saját hangunkat is felhasználhatjuk vokálozáshoz.

Egy modernebb megoldás lehet, ha egy arra alkalmas dal MP3 verzióját használjuk fel, a kiindulási pont némileg eltér, hiszen nem kell extra hardver hozzá, ám a végeredmény ugyanolyan, mintha csak mi magunk rögzítettük volna a hangmintákat. MP3 esetén egyébként érdemes dekódolni AIFF formátumba az adott dalt, majd azt AudioMaster segítségével átgyúrhatjuk tetszőleges mintavételezési frekvenciára, illetve darabolhatjuk kisebb, a Startrekker által is fogyasztható darabokra. De erről talán majd a következő számban. Ami még a hangminták jellemzője, az a mintavételezési érték. Ez, ha MP3-ból születő hangról beszélünk, a dekódolás után 44100 Hz. Erről azt érdemes tudni, hogy olyan fájlméretet jelent, ami gyakorlatilag kizárja az alkalmazhatóságot a Startrekkerben, mivel egy tiszta, hosszú lecsengésű hangminta ilyen rátával több száz Kbyte-ra is rúghat. Amit lehet csinálni az, ha levisszük ezt az értéket. 22050 Hz esetén nincs látványos romlás, ám a fájlméret drasztikusan lecsökken. Esetünkben, ha dobritmusról beszélünk, két irány lehetséges. Egyrészt ragaszkodhatunk a szekvenciák használatához, amely esetben egy komplex ritmusképlet egy hangminta, amely ráadásul 1:1 megfelelője az ütem egészének. A kompromisszumra kényszerítő tényező a hangminta méretének és a mintavételezés KHz-értékének aránya. A második, lényegesen profibb esetben a ritmusképletet alkotó hangokat önmagukban tároljuk, magasabb rátával, nagyobb fájlmérettel, külön a pergődob, nagydob, cin, stb. hangjait. Ez esetben a szerkesztőben szaporodnak meg a tennivalóink, mivel minden ütemet nekünk kell bepötyögni, ismételve azt oldalakon át. Ha ráadásul igazán csúcs ritmusképletet akarunk, egy változatos hangzásvilággal, úgy tovább bonyolíthatjuk a hangminta-kollekciót, kombinált hangásokkal. *(Dob + cin, pergődob + cin, dob + pergő + cin, dob + crash cin, stb.)* Ennek az a további előnye, hogy a ritmusunk teljes hangzásához még mindig csak egy csatornát használtunk fel, továbbiak maradnak a basszus, kísérő hangszínek, ill. szólótéma számára.

Amire fontos odafigyelni abban az esetben, ha hangokat vadászunk össze különböző megoldásokban, az egyes hangok megszólalásában lehetnek lényegi eltérések. Különleges effektezés, visszhang, direkt torzítás, stb. Nem ad jó végeredményt, ha a hangzásban ezek nem „simulnak" jól egymáshoz.

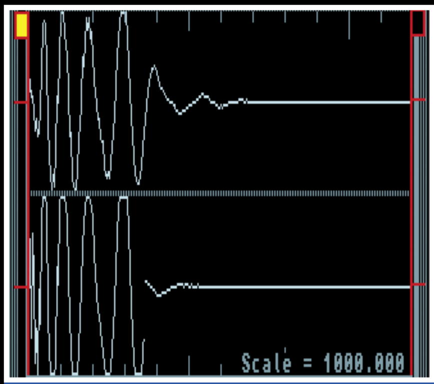
Ha a Sampler funkciót választjuk, a következő lehetőségekkel alakíthatjuk kedvünkre hangmintáinkat.

A megváltozó jobb felső rész első gombja egy „**X**", amivel rögtön vissza is térhetünk a fő opciókhoz. A „start sampling" maga a hangminta digitalizálása, természetesen csak abban az esetben, ha van külső lejátszó eszköz a már említett adapter segítségével a gépünkhöz drótozva. A „Period: C-3" a hangminta zenei hangmagasságát jelenti. Ha például egy szinti billentyűzetén játszva a „C" hangot játszuk le, mondjuk a 3. oktávban, úgy a modulban történő visszajátszás során könnyedén tudunk eredeti magasságában lejátszani egy bármilyen dallamot, vagy kottát. A **Monitor** funkció segít belőni a bemeneti jelszintet a torzításmentes mintavételezés érdekében. A **Resample** segítségével transzponálhatjuk hangmintánkat más hangmagasságba, ezáltal ha pld. összevadásztuk egymással lejátszandó dallamainkat, amelyek eltérő hangnemben vannak, ezáltal jelentősen megkönnyítik a komponálást. A **h. Vol**, **Fade in/out** segítségével a hangerő módosítható. A főhangerőt, a fokozatos felerősítést és elhalkítást tudjuk szabályozni. Lehetőség van továbbá egy teljes oktávval fel, ill. levinni a hangmagasságot, akkordot állíthatunk elő, bekapcsolhatjuk a filtert, sőt akár fordított lejátszás is lehetséges. Ez utóbbi opció segítsé-



Hangminták - statikusan és lejátszás közben

gével, ha például egy ritmusszekvencián alkalmazzuk, a klasszikus scratch-elős hangzást tudjuk megvalósítani.
Most tehát ott tartunk, hogy vannak hangmintáink. A zeneírás két alapvető készséget feltételez, ritmusérzéket és összhangzattan ismeretét. Szükséges értenünk, hogy milyen ütemben akarjuk hát rendszerbe foglalni a legújabb toplista-gyanús produkciót, és nem baj, ha az mentes a disszonáns hangzástól. Amivel ettől függetlenül érdemes elkezdeni próbálkozni, ha másért nem, legalább az elv megértése érdekében, az mondjuk egy magasan kvalifikált, hosszas zenei felkészülést igénylő techno zene rögzítése. Ehhez általános recept, hogy az említett módon szert kell tennünk hangmintákra, majd ezeket azonos időzítéssel le kell, játsszuk, és ez esetben ugyebár szigorúan a dob-alapra gondolok.
A legegyszerűbb megközelítés a témával nulláról indulók kedvéért az, ha a fentebbi elvek valamelyikével szert teszünk egy szekvenciára. A techno zenéről alapvető információ, hogy 4/4-es ütemű, és jellemzően dugig van tömve 16-odos hangokkal az egész. Hogy érzékletesebb legyen, idevágó alapmunka a Technotronic Pump Up The Jam c. műve. Ha a dob ritmikáját vesszük, jól érzékelhető, mi az a már említett szekvencia, vagy folyamat, amely folyamatosan szól az egész dalban. Ha a hangmintát vizuálisan vizsgáljuk meg, az adott hangminta szelet tehát 4 hang folyamatos ismétlését jelenti, ahol mind a négy megszólaló hang azonos időszeletet kap. Ha eljutottunk odáig hogy ezt látjuk, két dolgot érdemes még megvizsgálni. Az egyik, hogy végtelen ismétléssel lejátszható-e akadás mentesen a hang, ami alatt az iménti egyenlő időszeletes visszajátszást értem, illetve, hogy a hangminta ismétlődésekor nincs-e valamilyen akadás, vagy pattanó hang. Ez abból eredhet, hogy a ciklikus ismétlés során a hanghullám görbéje megtörik, és ez torzulást eredményez. Lehet, hogy időtartamban jó a hossz, de a +/- kitérés a középértéktől túl nagy. Ennek megértésére találtok az oldalon egy magyarázó ábrát.
Alapvető megoldásokat tehát a fentebb leírt módon tudunk alkalmazni, és ez már talán ad is sikerélményt a folytatáshoz. Az pedig nem is lehet más, mint annak vizsgálata, mivel lehet még életszerűbb, még változatosabb a zene, amit megálmodtunk, a maga valóságában? Nos, ehhez nem kell más, mint effektek, attribútumok használata, amelyek az egyébként statikus hangzást igen komoly minőségben tudják változatossá tenni.



Jól látható, melyik hangminta lesz hibás

Parancsok, amelyekkel még profibb hangzás érhető el:

0xx Arpeggio
1xx Portamento up
1Fx Fine Portamento up
2xx Portamento down
2Fx Fine Portamento down
3xx Glissando
4xx Vibrato
5xx Tone portamento + hangerőcsúsztatás
5xF Tone portamento + Finom hangerőcsúsztatás fel
5Fx Tone portamento + Finom hangerőcsúsztatás le
6xx Vibrato + Hangerő csúsztatás
6xF Vibrato +Fine Volume slide up
6Fx Vibrato + Fine Volume slide down
Bxx Pozíció ugrás
Cxx Hangerő beállítása
Dxx Kottalap szünet
E00 Low pass filter be
E01 Low pass filter ki
E1x Fine portamento fel
E2x Fine portamento le
E3x Lejátszás visszafelé
E40 Hangcsatorna kikapcsolása
E5x Csatorna ki/bekapcsolása
E6x Loop (ismétlés) kezdetének beállítása / Loop indítása
EAx Finom hangerőcsúsztatás fel
EBx Finom hangerőcsúsztatás le
ECx Hangjegy levágása
EDx Hangjegy késleltetés
EEx Kottalap késleltetés
Fxx Lejátszási sebesség/BPM
Gxx Globális hangerő
Hxx Globális hangerő csúsztatás
K00 Key off
Sxx Valódi BPM (sebesség)

A Startrekker lejátszó rutinjáról a készítő annak idején, úgy vélekedett, nem érdemes arra várni, hogy majd például demókban alkalmazásra kerüljön. Mivel egy A500 esetén nem igazán gazdaságos a CPU időt arra lefoglalni, hogy az effektek rajzolgatása helyett a gép a zenelejátszással egye meg azt a „kevés" erőforrást, ami rendelkezésre áll...

Úgy gondolom, ezek nagyjából tehát azok az információk, amelyek segítenek megérteni a program működését, illetve elindulni azon az úton, amely segít bárkit kiteljesedni egy komoly kreativitást igénylő területen.

Végül még talán annyit, hogy a legjobb kunsztokat eltanulni más modulokból lehet, feltéve, ha az ember nem ragadtatja el magát túlságosan a zene által, és a „kódját" is piszkálgatja. Érdemes betöltögetni zenéket, megnézni, a szerzők hogyan illesztették be a hangzásvilágba a néha meglehetősen sajátosan darabolt zeneszeleteket.

A Startrekker volt az első program, amivel foglalkoztam e területen, így nekem valahogy mindig különleges értéket jelentett, még akkor is, ha néhány dologban a fejődése rövid intervalluma miatt esetleg kezdetlegesebb, mint a 3.x-es ProTracker. Ennek ellenére úgy vélem, bárki, aki kicsit is érdeklődik a téma iránt, jó eséllyel foghat neki a program megismerésének, jól átgondolt szerkezete és kezelőfelülete könnyen elsajátítható és rövid idő alatt is tud sikerélményt adni. **Reynolds**




ELVIRA II
The Jaws of Cerberus™
The INCREDIBLE sequel to Elvira I:
CU SCREEN STAR
ZERO HERO
ROLE PLAYING GAME of the YEAR
COMPUTER GAMING WORLD
MEGASTAR
Joystick
RATED
Supports: Amiga 500, 1000, 2000, 2500, 3000
Requires: 1 Meg
1.5 Meg from hard drive
Off-Disk Copy Protection
ACCOLADE™


Transplant
19. oldal
The Killing Game Show
33. oldal
Gunbee F-99
26. oldal
The Next Generation
STREET ROD 2
28. oldal
STREET ROD 2
Sensible WORLD OF SOCCER
30. oldal
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
22. oldal
BLACK CRYPT
BLACK CRYPT
FIGHTER
DRUID
MAGIC
LIFES
LIGHT
TELEP
TELEP
DEATH

DEMOLÓGIA

Ez a szó garantáltan két részre osztja a világot. Egyik fele valami ókori görög kifejezést próbál kiokoskodni belőle, a másik pedig rögtön egy forgó vektorkockát lát maga előtt. Nehéz eldöntenem, kiknek is szól inkább ez a rovat, hisz akik ismerik már a demózás fogalmát, illetve fogalmait, azoknak nem könnyű újat mondani. Akik viszont nem ismerik, azoknak manapság már nem könnyű érthetően elmagyarázni, mi is ez és miért a legnagyobb mérföldkő a számítástechnika történetében. Legyen úgy, hogy mindkét tábort igyekszem elégedetté tenni a cikkel, hisz a demózás – legyen az a demo készítése, vagy csak az élvezete, megtekintése- nem ismer sem kor sem pedig országhatárokat.



Megademo – Northstar (1988)



Megademo 1 – Megaforce (1988)

Nehéz eldöntenem, kiknek is szól inkább ez a rovat, hisz akik ismerik már a demózás fogalmát, illetve fogalmait, azoknak nem könnyű újat mondani. Akik viszont nem ismerik, azoknak manapság már nem könnyű érthetően elmagyarázni, mi is ez és miért a legnagyobb mérföldkő a számítástechnika történetében. Legyen úgy, hogy mindkét tábort igyekszem elégedetté tenni a cikkel, hisz a demózás – legyen az a demo készítése, vagy csak az élvezete, megtekintése- nem ismer sem kor sem pedig országhatárokat. Egyszerűen vannak, akik kedvelik és vannak, akik nem. Remélem, ezen irományom segít mindenkinek eldönteni, melyik csapatba tartozik.

Elsőként „megpendítenék néhány húrt", azaz tisztáznék néhány fogalmat, nevet, hogy akik számára teljesen ismeretlen a dolog, azok se érezzék kellemetlenül magukat, akik pedig ismerik a témát, azoknak megmelengessem kicsit a lelkét.

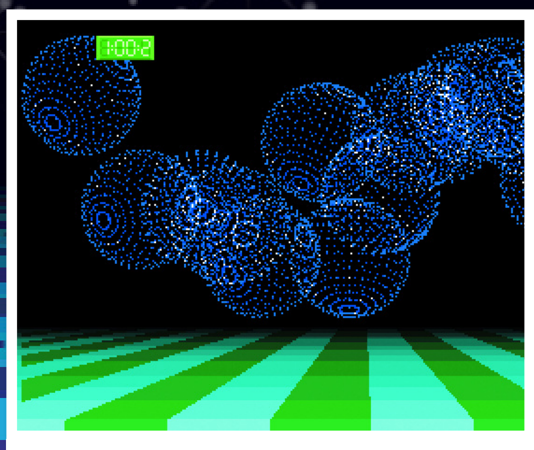
Mindjárt kezdjük a demo kifejezés körüljárásával. A szó a demonstration-ből eredeztethető, mely bemutatást, szemléltetést jelent. Ez tulajdonképpen kiválóan be is határolja a dolgot, hisz a demózás pontosan erről szólt. Voltak ugye a különféle demócsapatok, melyek évről évre egyre kifinomultabb rutinokkal préselték ki a lehető legnagyobb teljesítményt az adott vasból. Audiovizuális remekművekről beszélünk, semmi kétség, melyek korábban jobbára csupán a rekordok döntögetését voltak hivatottak bemutatni, aztán később már jó kis koreográfia is társult a hihetetlen teljesítmény mellé. Jöttek a jobbnál jobb zeneszerzők, grafikusok, akiknek köszönhetően a monitoron és a hangszórókban olyan dolgok keltek életre, melyek örök időre bevésődtek az akkori generáció elméjébe. Manapság, húsz év elteltével is elég egy kép, vagy egy másodpercnyi hosszúságú zenerészlet és rögtön tudja az ember, melyik csapat melyik demójában szerepelt. Tulajdonképpen olyan ez, mint egy igazán jó film, csupán azzal a különbséggel, hogy míg ott egy előre rögzített alkotást láthatunk, a demo tartalma legfeljebb futási időben van előregenerálva, de erről később.



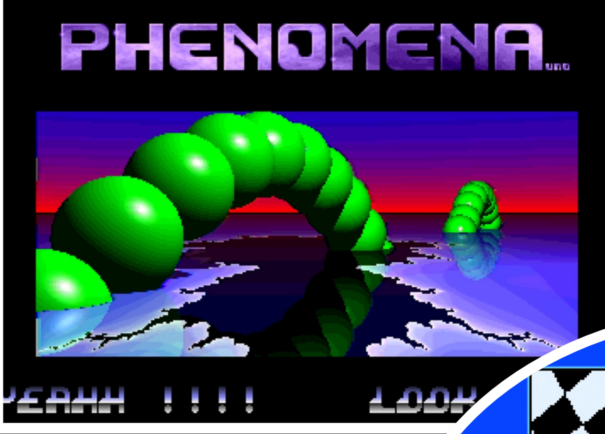
Bár igaz, hogy a műfaj jelen volt más platformokon is, mégis bátran kijelenthetjük, hogy a demózás táptalaja a Commodore gépein volt a legtermékenyebb. Kezdődött a C-64-en, először többnyire intro formájában. Az intro első pillantásra nem sokban különbözik a demo-tól, mégis teljesen más célt szolgált. Az akkori játékprogramok védelmét feltörő úgynevezett cracker csapatok helyezték rá ezeket saját reklámként a védelem sikeres semlegesítése után a lemezre illetve a program elejére. Manapság is létezik még hasonló, de már a tv híradóban is folyton hallani, hogy mekkora erőkkel üldözik a crackereket a bűnüldöző szervek. Ellenben a demo minden esetben egy jogtiszta, szabadon terjeszthető produktum, emiatt pedig több internetes gyűjtemény is létezik világszerte, ahol kedvenceinket mindenféle aggodalom nélkül beszerezhetjük.

A cikk végén igyekszem néhány linket beszúrni, hogy mindenki szabadon mazsolázhasson.

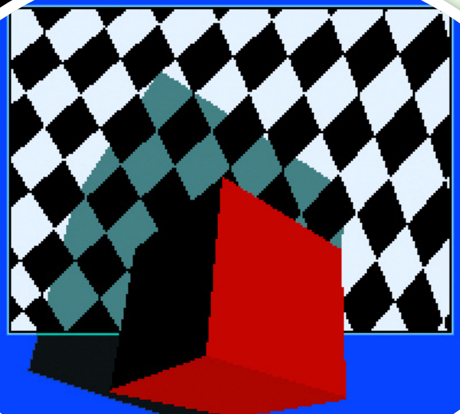
Tehát Commodore 64-en indult, igazi virágzását viszont a jó öreg Amigán élte, nem csoda hát, ha helyet kap az Amiga Mánia hasábjain. Az Amiga minden tekintetben kiváló lehetőséget nyújtott a csapatok számára, hogy időről időre fejleszteni tudják az alkotások összetettségét, hisz egyrészt a gép képességei messze-messze megelőzték az akkori vetélytársakat, másrészt a hosszú éveken át változatlan hardware összetétel mindenki számára azonos lehetőségeket biztosított. Nem létezett az a szemlélet, mint a sötét oldalon, hogy „ha lassan fut az alkalmazás, vegyen a felhasználó nagyobb hardware-t". Egyébiránt ez a környezet olyan kiélezett versenyt teremtett, melynek során többet fejlődött a programozás-technika, mint addig bármikor. Ekkor derült ki, hogy melyek azok a technológiai fejlesztések, melyek szükségesek a hatékony realtime, magyarul valós idejű 3D megjelenítéshez. Talán a mai grafikus processzorok sem lennének ilyen színvonalúak, ha nincs a demózás időszaka.



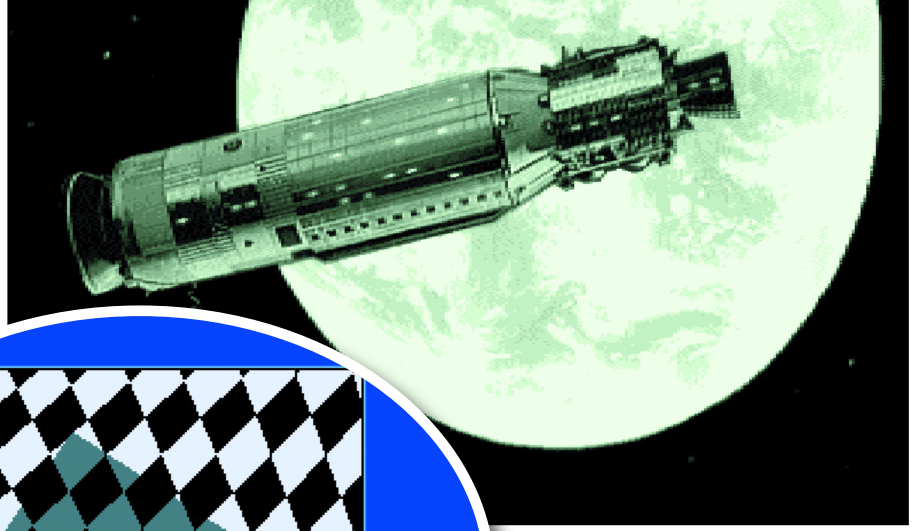
Technological Death – Mad Elks (1993)



Enigma – Phenomena (1991)



DOS – Andromeda (1992)



Hardwired – Crionics (1991)

Mitől is voltak ezek a programok anynyira remek alkotások?
Egyszerűen úgy lehetne ezt konkretizálni, hogy képzeljünk el egy autóversenyt, ahol mindenki azonos autótípussal versenyez, de minden csapat saját szerelőbrigádot alkalmaz. Ha a pilótát kivonjuk az egyenletből beláthatjuk, hogy az autó teljesítőképessége kizárólag a szerelők rátermettségén múlik. Annyiban viszont sántít a példa, hogy itt is a teljesítmény fokozott kiaknázása folyik, de itt nem csupán néhány százalékos javulást lehet bizony elérni. Gondoljunk csak bele, hogy Amiga 500-on kezdetben néhány vonalvektoros mértani test jelentette a csúcsot, később pedig a kocka minden oldalára textúrát feszítettek, majd még ezt is képesek voltak fokozni. Aki foglalkozott programozással, az tudja, hogy ez nem kétszeres, de nem is négyszeres különbség! Hát ez az, ami a demózást széppé teszi, a folyamatos fejlődés látványa és a versengés tapintható jelenléte. Sorba jöttek az új trükkök, amelyekkel a látvány mögötti teljesítmény-igényt jelentősen csökkenteni lehetett, nemritkán a töredékére a hivatalosnak. Márpedig ez annyit jelent, hogy többszörös mennyiségű térbeli pontot tudunk megmozgatni egy csillag-rutinban, vagy dupla annyi térbeli felületből álló objektumot tudunk forgatni a képernyőn.
A következő számtól időrendben fogunk egy-egy alkotást górcső alá venni, rávilágítva azokra a technikákra, melyek az adott demóban megtalálhatóak, illetve kivesézünk néhány általános trükköt is. Végezetül ide egy alapigazságot tartogattam, miszerint a YouTube-on is megtekinthető szinte minden demo, illetve jobb esetben a Mac, rosszabb esetben a PC előtt ülve emulátor alól is futtathatjuk a letöltött lemez image-eket, mégis azt mondom, hogy badarság ilyen dolgokkal elrontani a hatást. Igenis tessék elővenni az öccázast, vagy a 'zerkettest a szekrényből, vagy ha nincs, akkor beszerezni egyet, mert az élmény ott kezdődik, mikor a DF0:-ba betolja az ember a lemezt. Aki mást mond, hazudik!

A linkek, amiket ígértem:
A.D.A. – Amiga Demo scene Archive: http://ada.untergrund.net. Korrekt oldal screenshotokkal és minden mással.
scene.org: http://scene.org. Itt nem csupán Amiga demók találhatók, de a kereső szerint több mint 1500 találatot kapunk az Amiga kifejezésre.
amigascne.org: ftp://ftp.amigascne.org/pub/amiga/. Ezen az FTP oldalon is jó sok mazsolázni való akad.

Mostanra ennyi volt a Demológia, remélem beindultak mindenki agyában a fogaskerekek, illetve elég egy, amelyik a többit forgatja. Aki a letöltésekkel, illetve az ott található állományokkal nem bír, kérem írjon bátran akár az én, akár az újság email címére, mindenképpen kap tőlünk segítséget. Hamarosan ismét találkozunk és megkezdjük a mi kis privát retro utazásunkat a vektorok és plazmák birodalmába. Amiga rulez!

Maverick

WEB LINK: http://ada.untergrund.net

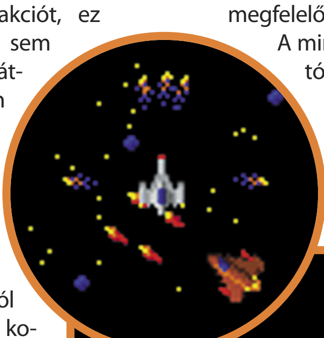
WEB LINK: http://scene.org

WEB LINK: ftp://ftp.amigascne.org/pub/amiga/

PD mánia



Köztudomású, legalább is a régóta Amigával foglalkozó felhasználók számára, hogy a nagyszámú kereskedelmi megjelenés mellett az Amiga a PD / Shareware oldalon is igen erős. Ennek alappillérei többek között a mai napig elérhetőek az Aminet, amely ha alig érezhetően, de manapság is gyarapodik. Másrészt a különféle gyűjtemények, mint például a Fish disk sorozat. Ennek az ágazatnak is van jó néhány gyöngyszeme, ez alkalommal az egyik talán legismertebb játékot vesszük elő.
A program lényegében nem más, mint egy Asteroids-klón, azzal az apró, de nem elhanyagolható különbséggel, hogy nem statikus képernyőn repkedünk az egyik oldalán ki, a másikon be, hanem az űrhajó mindig középen látható, és a „táj" mozgatása érzékelteti a helyváltoztatást. Ez egyébként 360 fokos körbefordulást enged meg, és a fix űrhajó maga igen nagy segítség kezdő játékosoknak is elsajátítani az irányítást.
Többféle játékmenet választható induláskor, lehetőség van egy játékos módban egyre nehezedő pályákon küzdeni, illetve két játékos csapatmunkában, vagy akár egymás ellen is harcolhat. Mivel a program keret nélküli képernyőn ábrázolja az akciót, ez utóbbi játékmód esetén sem szűkül le zavaróan a belátható tér. Játék közben egyébként a még kiiktatásra váró ellenséges objektumok egy kis radar segítségével még könnyebben felkutathatóak.
A nehézségi szintek jól eltaláltak, a lineáris vonulat jól érezhetően enged egyre komolyabb kihívásokat leküzdeni, és a jelszavas folytatásokkal gyakorlatilag remekül lehet előrehaladni a programban.
A játék nincs túlkomplikálva sem hangok, sem látvány terén, remek egyensúllyal pontosan azt hozza, amire a stílusnak szüksége van: funkcionális zene, korrekt grafika, ami egyébként a legkomolyabb akciók esetén sem szaggat, és dinamika, hogy a játékélményt megfelelő módon, szintentartsa.



A minimál-design és a remek játszhatóság tehát ismét garancia arra, hogy aki betölti, biztosan remekül szórakozzon.
Ehhez pedig nem kell más, mint minimum egy A500-as, 1.3-as Kickstart-tal, és 1 MB RAM-mal.





A Raven Software születése

a társ-alapító Brian Raffel visszaemlékezése

1986-ot írtunk, a bátyámmal éppen nyakig benne voltunk a szerepjátékok és az akkor tájt elterjedő számítógépek világában. Egész éjszakákon át elvesztünk a Bard's Tale vagy az Ultima világában. Steve a szitanyomás területén dolgozott, én pedig grafikát tanítottam a középiskolákban. Szabadidőnkben csináltunk néhány Dungeons and Dragons szerepjáték-modult eladási céllal, de hamar rá kellett döbbennünk, hogy ebből lehetetlenség megélni – ettől függetlenül rengeteg örömünk volt az elkészítésükben, különösen az Amiga gépeinken futó kezdetleges rajzprogramok használatában.

Aztán eljött az éjszaka, ami mindent megváltoztatott. Egyik barátunk az otthonában megmutatott nekünk néhány Amigás játékot, és azonnal észrevettük, hogy mi ezeknél szebbeket tudnánk rajzolni. A következő pillanatra a mai napig emlékszem. Steve rám nézett, és csak ennyit mondott: *„Csinálnunk kéne egy saját számítógépes játékot."* Az ötlet tökéletes volt; ezzel egyesíthettük a szerepjátékok és a számítógépek iránti szenvedélyünket. És ez volt a szikra, ami lángra lobbantotta a tüzet.

A kezdet meglehetősen nehézkes volt. Fogalmunk sem volt róla, mihez kezdjünk, mivel a közelünkben senki sem csinált még hasonlót. Természetesen a családunk és a barátaink azt mondták, remek ötlet, de az arcukra volt írva, ők sem bíznak benne. Nem törődtünk vele. Steve szobatársának volt némi tapasztalata a programozásban, így elmeséltük neki az ötletünket. Ő azt mondta, könnyű lesz elkészíteni, és szívesen segít nekünk; csak annyi a dolgunk, hogy rajzoljuk meg neki a tervezett labirintus hálózatát, és külön-külön minden pozícióból a négy égtáj felé fordulva feltáruló látványt. De amikor leültünk Steve-vel és egy nagyon egyszerű, alig két szobás demóval, hamar rá kellett döbbennünk, képek százaira, ha nem ezreire lenne szükségünk ahhoz, hogy megvalósítsuk a terveinket. Beleütköztünk az első komolyabb akadályba, és valahogy át kellett vergődnünk rajta.

A megoldás után kutatva találkoztunk egy játékbolt-tulajdonos ismerősünkkel is, akinek megmutattuk a terveinket. Lenyűgözték a grafikáink, és azt mondta, összehoz minket egy fiatal programozó sráccal, Ben Gokey-vel. Találkoztunk is vele. Ben mindössze 19 éves volt, saját maga tanult programozni, és amit mutatott, az azonnal elnyerte a tetszésünket. Odaadtuk hát neki a munkáinkat, és megbeszéltük, hogy egy hét múlva találkozunk.
Ember, hét nap micsoda változásokat hozhat! Ben leültetett minket, és amit megmutatott, az életem egyik legizgalmasabb élményét okozta. Fogta a grafikáinkat, és felépített belőlük egy egész, szabadon bejárható labirintust. Abban a pillanatban már TUDTUK, a játék el fog készülni.



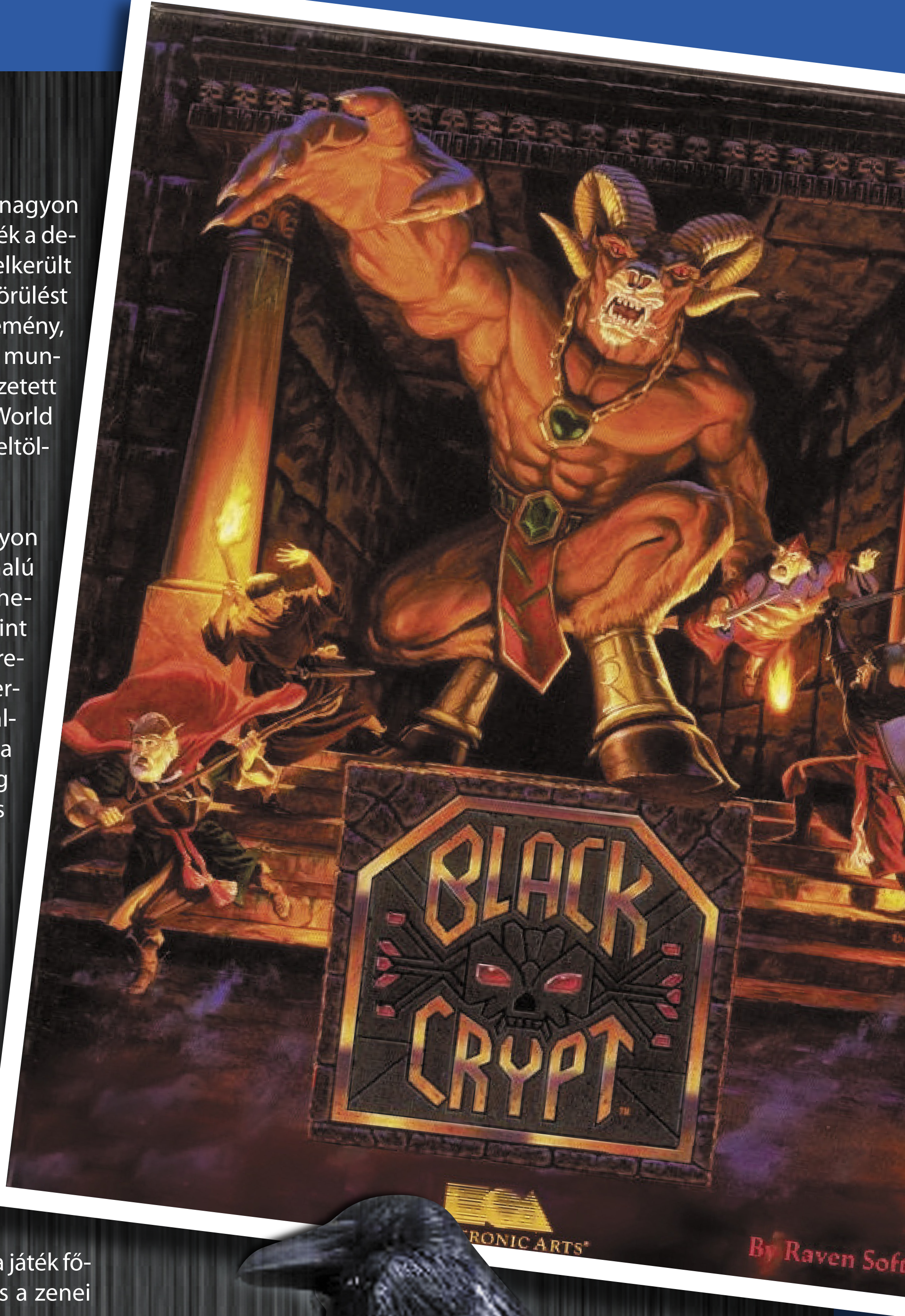
Rádöbbenve arra, hogy a játék egésze túl sok lenne egyetlen programozó számára, Ben bevette egy barátját, Rick Johnson-t is. Rick éppen olyan lelkes számítógépes játék-rajongó volt, mint Ben, tele kreatív energiával. Nekiláttunk hát négyen együtt, és hat hónapon át dolgoztunk szabadidőnkben első játékunk, a BLACK CRYPT demóján.

Büszkén a munkánkra, elvittünk néhány mintát a GENCON-ra, az Amiga-felhászná-

lók éves találkozójára Milwaukee-be. Az emberek nagyon készségesek voltak, azonnal betöltötték és megnézték a demónkat. Mindenkit sikerült lenyűgöznünk. Hamar felkerült a programunk szinte minden gépre, kisebbfajta tömörülést okozva. Nagyszerű érzés volt látni ezeket a mindig kemény, kritikus embereket, amint ennyire belelkesedtek a munkánktól. Még fontosabb, hogy az ő lelkesedésük vezetett az első NYOMTATOTT hírhez a Computer Gaming World egyik rovatában. Nagy pillanat volt ez számunkra, feltöltött minket további bátorsággal.

Fellelkesedve a GENCON-on elért sikerünktől, nagyon komolyan nekiláttunk, hogy egy olyan színvonalú demót készítsünk, amit már a kiadóknak is elküldhetünk. Nagyszerű idők voltak ezek, négyünkkel, amint együtt dolgozunk, könnyedén és folyékonyan, tele kreativitással… és többel, mint egy egyszerű baráti versengés. Miközben a szörnyeket rajzoltuk, minden alkalom, amikor Steve végzett eggyel, engem arra sarkallt, hogy készítsek egy még jobbat – ami pedig őt késztette arra, hogy újra túltegyen rajtam. Biztos vagyok benne, hogy ez a versengés volt az, ami ilyen színvonalú grafikákhoz vezetett.

A hangeffektek terén is nagyon kreatívnak kellett lennünk. A mennyezeten kúszó lény hangját például úgy hoztam létre, hogy a mikrofont a borostás államhoz dörzsöltem. A páncél zöreje valójában szeméttárolók fedelének összekoccintása volt. A nehéz kőajtók becsapódása egy robbanás és egy visszafelé lejátszott oroszlánüvöltés keverékéből alakult ki. Még Rick is beszállt, hogy egy horrorisztikus hörgéssel hangot kölcsönözzön az egyik lénynek. Ezen kívül bevettük még az egyik kollégiumi haveromat, Kevin Schilder-t is, aki akkortájt zenetanárként dolgozott, hogy segítsen nekünk a játék főcímzenéjének megkomponálásában (Kevin azóta is a zenei rendezőnk!).





Aztán eljött a nagy nap. Hosszú hónapok munkája után, összehoztunk egy közös éjszakát Ben házában, ahol végigteszteltük az újabb demót, és kijavítottuk az összes hibát. Majd kora reggel elküldtünk belőle tíz példányt, tíz kiadónak. Hosszú várakozásra rendezkedtünk be, mivel mindenki azt mondta, hetekbe vagy akár hónapokba telhet, mire bárki is válaszol. Annál nagyobb volt a meglepetésünk, amikor három nappal később hat ajánlat is érkezett. Mint később megtudtuk, a maradék négy kiadó szabályzata tiltotta, hogy postán küldött demókra válaszoljanak – tehát valójában mindenkinek tetszett a játék. Miután a végső ajánlatok megérkeztek, két kiadóval ültünk le tárgyalni. Végül az Electronic Arts mellett döntöttünk.

Szóval így kezdődött minden. Azóta összeálltunk az Activisionnal, és a négyfős fejlesztőcsapat 185-re bővült. Van egy új, hatalmas irodaházunk, motion capture stúdióval, hangstúdióval és 3D szkennelő felszereléssel, sok sikeres játékot készítettünk, eladtunk több millió példányt belőlük. De minden egyetlen mondattal kezdődött: „Csinálnunk kéne egy saját számítógépes játékot."

Szlobodnik "Sylon" Attila fordítása

BLACK CRYPT

1. rész



adatlap

kiadó: **EA**
fejlesztő: **Raven Soft**
chipset: **ECS**
megjelenés: **1992**
multiplayer: **–**

A játékot a később PC-n a Heretic- és Hexen-sorozattal szép karriert befutó – és a mai napig aktív – Raven Software fejlesztette első szárnypróbálgatásként. A fantasy- és RPG-rajongó Raffel testvérek (Steve és Brian) 1988-ban alapították a céget, és miután végignyomtak néhány számítógépes szerepjátékot, úgy vélték, képesek azoktól még szebbet, még jobbat alkotni. Hozzá is fogtak mellékállásban, megtervezték a játékot, elkészítették a grafikákat, és bevontak két programozó ismerőst, hogy készítsék el az engine-t. 1991-ben a játék demóját elküldték 10 különböző nagy kiadónak – szinte az összes azonnal lecsapott rá, ők végül az Electronic Arts-al kötöttek szerződést. Az EA ’92 tavaszán kiadta a Black Crypt-et.
A játék viszonylagos sikert aratott, bár sosem vált annyira közismertté, mint néhány hasonló kortársa (Eye of the Beholder, Ishar, Dungeon Master stb). Köszönheti ezt főként annak, hogy csak Amigára készült el, de nem ok nélkül: akkoriban egy Amiga jóval többre volt képes, mint a korszak más elterjedt játékgépei (beleértve természetesen a PC-t is).

Kiváló grafika, gyönyörű, részletes animációk, sztereó zene, nagyon eltalált hangeffektek és sötét hangulat jellemzi a Black Crypt-et. Akinek 1992-ben egyszerre volt szerencséje ehhez a gyöngyszemhez és a korszak más, PC-n futó populárisabb RPG-ihez, csak mosolygott az utóbbiak lassú, darabos scrollozásán, amatőr effektjein, sablonos AD&D hangulatán és a hang/zene szerepét betöltő speaker-es prüntyögéseken. A programozók a végletekig kihasználták az Amiga 500 lehetőségeit és memóriáját, a játék egy trükkel 32 helyett 64 színű üzemmódban futott, és támogatta a winchester-használatot is – de ha valaki a hagyományos floppys töltögetés mellett döntött, akkor sem kellett játék közben állandóan a lemezeket cserélgetni (lásd pl. Eye of the Beholder). A Black Crypt egészére jellemző, hogy jól átgondolt és megtervezett, gyors, praktikus, nincs feleslegesen túlbonyolítva, látványos, akciódús, és éppen

Jel
játékleírá
végigjátszás
egy méltánytal
merült, klassz
Crawler típusú
Black Crypt. A r
jobbja volt a r
annak ellenére
lag Amigára
Vagy talá
ezért



ezért igazi játékélményt adott még azoknak is, akik egyébként nem szerették annyira ezt a műfajt.

Az előzmények

22 évvel ezelőtt Estoroth Paingiver-t, a nagyhatalmú mágust kimondhatatlan cselekedetei miatt száműzték Astera egyik országából, a hazátokból. Egy évvel később démonok és élőhalott teremtmények egész seregével tért vissza, hogy letarolja szinte a teljes országot (Astera történelmében ezt White War-ként emlegetik). Az ország maradék erői egyesültek, és négy, mára legendássá vált hős segítségével győzelmet arattak Estoroth fölött (ez volt a Black War), egy földmélyi kriptába, majd onnan néhány nagyhatalmú mágikus eszköz segítségével egy másik dimenzióba száműzve őt.

Napjainkra azonban gyengülni kezdett a dimenziórés, amely fogva tartja őt és seregét. Négy új kiválasztottnak kell behatolnia a kripta romjaiba, hogy megszerezzék és megerősítsék a négy hajdani hős fegyvereit, majd velük örökre száműzzék Estoroth-ot Astera bolygójáról…

Figyeljük meg az intróképernyőn látható négy varázstárgyat: ezek megszerzése lesz a legfőbb célunk. De ehhez természetesen be kell járnunk Estoroth föld alatti labirintusrendszerét.

A karaktergenerálás

Válasszuk ki a főmenüből a „Character Generation” menüpontot.

A karakterek adottak: harcos, pap, varázsló és druida, mert csak ez az összetétel tudja majd használni a négy nagyhatalmú fegyvert. Arcokat választhatunk nekik, neveket adhatunk meg, és a bónuszpontokból (Pool) tetszőlegesen növelhetjük fő tulajdonságaikat. Természetesen érdemes a harcosnak az erőt és az egészséget (STR, CON), a papnak az erőt és a bölcsességet (WIS), a varázslónak az intelligenciát (INT), a druidának pedig mindent egyenletesen. Van még ügyesség (DEX) is, ami szintén fontos a csapat elől álló tagjainak, mivel csaták során növeli a sikeres támadás esélyét. Az egészség az életerő mértékét, az erő pedig – a sebzés nagyságán túl – a cipelhető tárgyak összsúlyát is befolyásolja, tehát senkinél se hagyjuk minimumon őket, mert később gondok származhatnak belőle.

Végeredményben elmondható, hogy semmit ne hagyjunk 10 alatt (esetleg a harcos szellemi értékeit, mert azokra sosem lesz szüksége...). A mellékelt kép egy szerintem ideális elosztást mutat, kedvenc induló csapatommal. Ha készen vagyunk, klikkeljünk az „Enter Crypt”-re. Ekkor a játék egy külön állásmentő lemezt fog készíteni, ezért legyen kéznél egy „gamesave” névre formázott üres lemez. De ha winchesterről játszunk, egyszerűbb a dolgunk: csak bökjünk rá az öt felvehető játékállásslot közül az elsőre.

Ha mindennel elkészültünk, akár indulhatunk is. De mielőtt belekezdenénk a konkrét játékba, ismerkedjünk meg annak kezelésével.

en
sunk és
unk tárgya
anul feledésbe
ikus Dungeon
szerepjáték, a
műfaj egyik leg-
maga idejében
e, hogy kizáró-
készült el.
án éppen
t?...



A karakterválasztó képernyő az ideális elosztást szemlélteti az egyik legjobb csapattal

Az alapképernyő

Lássuk először ezt részletesen. A dungeon-ablak alatt látható a négy karakter, névvel (ide mutatva felcserélhetjük őket), arccal (klikkre támadnak), a kezükben tartott tárgyakkal (a harcos néhány fegyvert bal kézzel is képes forgatni, a többieknél ide inkább pajzsokat adjunk), valamint a rájuk aktuálisan ható varázslatok kijelzőivel (a színes négyzetek, induláskor még egy sem világít). A legfontosabb személyes adatok (LV: tapasztalati szint, AC: védettség) mellett az életerő piros csíkja, valamint egy kis sárga négyzet szerepel még itt, ami a csapat vezetőjét hivatott jelölni. A támadás minden esetben bal klikkre történik, bár néhány fegyverből (pl. Frost Razer, Sight Giver) később jobb gombbal extra varázslatokat is ki lehet csikarni.



Ezen négy varázstárgy megszerzése lesz a legfőbb célunk

A dungeon-ablak jobb oldalán találhatóak a csapat haladásához/fordulásához szükséges nyilak, felettük pedig egy koponya, ami később, ha van iránytű (Compass) varázslatunk aktivizálva, az égtájakat fogja mutatni. Ha erre klikkelünk, bejön az alvás és a lemezmenü. Az alvás gyorsan feltölti a csapat életerejét, nem kell órákat szöszmötölnünk, gyógyvarázslatokat bekészítenünk stb. Ezzel a funkcióval is, akárcsak a térképezés (Wizard Sight) varázslattal, rengeteg felesleges és monoton pepecselést spóroltak meg nekünk a készítők.

Ezek felett látható az „elsütésre” bekészített varázslatok listája, a képernyő tetején pedig az, kivel varázsolunk éppen. A harcos nem varázsolhat. A többiek nevére itt rámutatva azonban bejön az adott karakter inventoryja a varázskönyveivel – de erről majd később. Ha magukra a varázslatokra mutatunk, azonnal ellőjük őket.

Ha pedig jobb gombbal klikkelünk szinte bárhová, bejön a másik fő képernyő, az inventory.

Az inventory

Itt is megmarad a dungeon-ablak, így nyugodtan nézelődhetünk vagy közlekedhetünk, amíg a hátizsákunkban kotorászunk. Alul az éppen kiválasztott karakter összes magánál hordott tárgya szerepel, táskákba, zsákokba és ládákba rendezve. Jobbra, a négy karakter feje felett található az öltöztetős szekció, a jobb átláthatóság kedvéért három rétegre bontva: ékszerek, ruházat és pán-





A program alapképernyője, a játékidő nagy részét ezen a felületen töltjük majd

célzat. A rétegek között a jobb felső sarokban lapozgathatunk. A bal felsőben van az aktuális karakter arca, ide tárgyakkal mutatva, azokról bővebb információ tudható meg, de maga a karakter is itt etethető és itatható, valamint itt olvashatjuk el a szöveges tekercsek tartalmát.
A képernyő jobb szélén, középen van a három fő értéket jelző csík: az életerő, a kipihentség (ha valaki nagyon kialvatlan, akár az egész csapatot is lelassíthatja) és a jóllakottság (egyszerre jelzi az éhséget és a szomjúságot is). Erre a mezőre mutatva még egy kis táblát előhozhatunk, amin a karakterek konkrét értékei szerepelnek (a pirosan világító számok negatív, a kékek pozitív módosító hatást jeleznek). Ha valaki nem képes aludni a csapatból, akkor is ide vezessen első utunk, mert a tábla alján ilyenkor szerepel az adott karakter fizikai problémája (fáradtság, betegség, mérgezettség, éhség).
Végül a legfontosabb: az öltöztetős szekció bal alsó sarkán található könyv. Ide mutatva behozhatjuk a már fentebb is említett varázslat-menüt, ahol válogathatunk eddig megszerzett varázskönyveink között. Minden mágiahasználó karakternek a játék végére összesen öt könyve lesz, kötetenként négy-négy varázslattal. Amíg a karakter nem elég magas szintű egy adott varázslathoz, azt nem képes helyesen elolvasni, így annak helyén csak ismeretlen rúnák láthatóak. Ugyanígy kusza ákombákomokkal találkozunk majd a könyvekben, ha már éppen kiválasztottuk, azaz memorizáltuk a varázslatot – ilyenkor néhány perc elteltével újra felismerhetővé válnak a betűk. Ezzel a „késleltetett tanulással" küszöbölte ki a Raven azt az akkoriban elterjedt RPG-hibát, melynek következtében az altatott karakterek pillanatok alatt hegyekbe halmozhatták a legjobb varázslataikat.
Kimaradt még egy apró rész az öltöztetős szekcióban: a könyv feletti kőtábla, a karakter szimbólumával. Ez inkább amolyan jutalmazó mező – a labirintus néhány pályáján találunk majd hasonló kőtáblákat, amiket itt aktivizálva maradandóan növelhetjük a karakterek tulajdonságait, esetleg szintet is léphetünk velük.
Végül pedig, mielőtt rátérnénk a végigjátszásra, álljon itt egy komplett varázslatlista:
Léteznek olyan varázslatok is, amik nem szerepelnek egyik könyvben sem, ezeket csak tekercsekből felolvasva vagy varázstárgyakat viselve alkalmazhatjuk. Ilyen a víz alatti légzés (Water Breathing), a kővé változtatás ellenszere (Stone to Flesh), vagy a lélekrablástól és sok egyébtől való védelem (Possession Protection, Gaze Protection, Magic Shield stb).
Következzék hát a komplett végigjátszás, 1992 hosszú nyári hónapjainak végterméke:

A kétfejű Ogre legyőzése

Eleinte részletesebben írok le mindent, később már szükségtelen lesz. A játék első néhány útvesztője természetesen inkább az ismerkedést szolgálja, egyetlen komolyabb próbatétellel.
Indulás után szedegessük fel a környékbeli polcokról a tárgyakat, és próbáljunk meg valamiféle rendszert kialakítani az inventory tárolóiban, hogy később ne legyen belőle kavarodás: a kis ládákba célszerű a potionokat, az erszényekbe a kulcsokat, a táskákba és ládákba pedig a nagyobb dolgokat. A játékban rengeteg fegyver, ruha, páncél és varázstárgy található, később annyira fel fognak halmozódni, hogy csak a legjobbakat tarthatjuk meg.
Kezdéskor rögtön aktivizáljunk egy Wizard Sight-ot a varázslónkkal, benne van az alapkönyvében. Amíg ez aktív (csak ekkor zajlik a térképezés), egy kis sárga pont jelenik meg mindenkinél a főképernyőn – ráklikkelve megnézhetjük a pályák már felfedezett szakaszait. Készítsünk be még egy Chaos-t a druidával, ez egyelőre az egyetlen támadó varázslatunk. Hamarosan kapunk egy Compass-t, azaz iránytű varázslatot is, ez szintén mindig legyen aktív. Kedvünk szerint varázsolhatunk néhány védelmet (Shield, Protection) is a két első karakterre. Induló varázslat még a Reveal Truth, amellyel a kezünkbe vett szöveges tekercsekről állapíthatjuk meg, érdemes-e hallgatni a tanácsaikra.
Mellékeltünk egy minta térképet, csak a könnyebb érthetőség kedvéért. Ez a második pályáé, ami szervesen kapcsolódik az elsőhöz. A fekete pontok az oszlopok, a fehér négyzetek az illúziófalak (ezeknek később nagy jelentősége lesz), a lila mezők a teleportok. A nyíl a csapatot mutatja, az apró fehér jelek a „fordítgató" mezők (rájuk lépve megkavarodik a csapat), a kék négyzet egy kút, a kék gúlák pedig a szintkapuk.
A starthelytől nyugatra még ne menjünk el, ott a folyosó végén van egy lépcső, ami a kétfejű Ogre birodalmába vezet, de ez még nehéz falat lenne nekünk. Ha a falakon kőtáblákat látunk, és rájuk kattintva nem történik semmi, változtassunk vezetőt (kis sárga négyzet), aki elolvassa – ha ez sem segít, süssünk el rá egy Read Rune varázslatot a druidánkkal.
Délre van a kulcs, ami nyitja a keleti ajtót – ide menjünk be először, több felszedhető bónusztárgy is vár ránk. A lebegő gömbszörnyeket könnyedén megölhetjük pár csapással vagy Chaos-al. Az ajtó mögötti teremben némi kapcsolgatás és teleportálás árán kell megszereznünk egy erőfaltörő tekercset.
Ezt (és bármely varázstekercset) bárki a kezébe foghatja, hogy fegyverként használva kinyissa, majd a varázslatra mutatva elsüsse. Két erőfalat kell betörnünk, hogy hozzájuthassunk egy harci kalapácshoz, amit rögtön adjunk a harcos bal kezébe: most már kétszer támadhat egymás után. Szedjük fel a többi bónuszt is a polcokról, esetleg igyunk a kútból (kép). Kulacsainkat is meg lehet itt tölteni, ha vannak. Később lesznek mérgező és varázskutak is, ezekre figyeljünk! A varázskutakból célszerű mindenkinek innia, mielőtt kifogyna.
Most már mehetünk dél felé, járjuk be az egész szintet. Irtsuk a gömböket, kapcsolgassuk a kapcsolókat, gyűjtögessük a tárgyakat. Ha találunk Death Gem-eket, dobjuk el mind, feleslegesek. Amikor valaki meghal, a tárgyain kívül csak ez marad utána, ennek segítségével tudjuk később feltámasztani (Raise Dead varázslattal vagy Scroll



Ha pedig jobb gombbal klikkelünk szinte bárhová, bejön a másik fő képernyő, az inventory

of Life tekerccsel). Ha véletlenül elvész a Death Gem, soha többé nem támaszthatjuk fel karakterünket – márpedig mind a négyen szükségesek a játék végigviteléhez. Idegen Death Gem-ekkel azonban sajnos nem kezdhetünk semmit.
A cél az egész pálya bejárása. A nagy körfolyosón egymás után hozhatóak elő a kapcsolók, amik végül egy ajtót tárnak fel nyugaton. De ezt most még nem tudjuk kinyitni, így egyelőre hagyjuk.
Bármikor átmehetünk a második szintre, az Ogre birodalmába, a startponttól nyugatra. De leeshetünk ide egy padlólyukon keresztül is, bár ez nem ajánlatos, mivel megsebesülünk, és pont az Ogre elé esünk. Bárhogyan is jutunk be a barlangjába, vele semmiképpen ne kezdjünk ki, mert jelenleg legyőzhetetlen. Azonnal szaladjunk dél felé, lesz ott egy kapcsoló, amit átkapcsolva egy biztonságosabb helyre teleportálunk. Itt is menjünk tovább délnek.
A varázsfalak (zöldes, lilás vagy pirosas lebegő animációk a folyosók közepén) itt még átjárhatóak némi sebződés árán, de jobb eltüntetni őket egy Remove Glyph varázslattal. Az erőfalak és varázsfalak azonban sebzésen túl saját szinttel is rendelkeznek, így csak akkor törhetőek át, ha legalább olyan magas szintű varázslattal próbálkozunk. Később rengeteg helyen állják majd utunkat, így néha egész pályákat be kell járnunk, hogy megszerezzük a semlegesítésükhöz szükséges szintű tekercseket…
Jussunk most el egy zsákutcához délen. Ha itt megáll a csapat, egy nagy dördülés kíséretében megnyílik előttük a fal. A feltáruló szakasz bejárása után azonban ismét jöjjünk vissza ide, és újra várjunk – egy második dördülés újabb folyosót nyit meg, majd egy következő a harmadikat, egyben utolsót is feltárja. Itt szerezhetjük meg a kulcsot, ami az első pálya nyugati ajtaját nyitja. Az ajtó mögött ott vár minket az Ogre Blade nevű fegyver, amit a harcos kezébe adva már könnyűszerrel legyőzhetjük az Ogrét. De van itt egy varázskönyv is, a mágusunk számára. *(Könyveket találva azonnal klikkeljünk velük az inventoryban az adott karakter varázslat-ikonjára, és máris megtanultuk.)* Ezentúl eggyel tovább lapozhatunk a könyvek között. Ilyen esetekben, és szintlépésekkor („xy has gained a level”) is mindig nézzük át, milyen új varázslatokat memorizálhatunk.
Most azonban ideje megölni a kétfejű Ogrét.
Harc közben a legegyszerűbb, ha ugrálunk körülötte a hasonló játékokban már jól bevált oldalazással plusz fordulással, és amikor elénk kerül, csapunk rajta egyet. Egy kulcsot őriz a nyakában, amivel a barlangjában keletre egy ajtó nyitható ki. Ezzel szemben is van egy kis terem, pár bónusszal, ide

Varázsló (Magic User)	Pap (Cleric)	Druida (Druid)
1. Starter Book:	1. Starter Book:	1. Starter Book:
Wizard Sight - térképezés	Poison Cloud - támadó, 2. szintű	Dispel Magic - erőfal eltüntetése
Compass - iránytű	Light - fény	Chaos - támadó, 1. szintű
Fireball - támadó, 3. szintű	Reveal Truth - igazság kiderítése	Read Rune - idegen nyelv értése
Shield - védelem 1 főre	Healing 1- gyógyítás, 1. szintű	Protection - védelem 1 főre
2. Necromancer's Guide:	2. Prayers of Orlin:	2. Manual of the Planes:
Strength - erőnövelés 1 főre	Chant of Orlin - támadó, 2. szintű	Light - fény
Remove Glyph - varázsfal eltüntetés	Healing 2 - gyógyítás, 5. szintű	Swarm - támadó, 2. szintű
Dispel Magic - erőfal eltüntetés	Create Food - étel készítése	Dismiss - támadó, eltüntetés
Freeze - támadó, 2. szintű	Gods Fury - támadó, 9. szintű	Disrupt - támadó, 9. szintű
3. Cult of Magic:	3. Tome of Life:	3. Force of the Elements:
Haste - gyorsaság 4 főre	Raise Dead - feltámasztás	Shadow Shield - védelem (4 főre)
Mind Strike - támadó, 4. szintű	Cure Poison - mérgezés gyógyítása	Ice Strike - támadó, 7. szintű
Death - támadó, 8. szintű	Cure Disease - betegség gyógyítása	Blast of Cold - támadó, 5. szintű
Dispel Illusion - illúzió eltüntetése	Restore - gyógyítás maximumra	Quake - támadó, 10. szintű
4. Wizard Word:	4. Book of Retribution:	4. Wisdom of the Druids:
Create Wall - fal létrehozása	Rune of Pain - támadó, 2. szintű	Pestilence - támadó, 4. szintű
Ethereal Shield - védelem 4 főre	Rune of Death - támadó, 9. szintű	Cure Wounds - gyógyítás
Refresh - varázslatok visszahozása	Vorpal Air - támadó, 5. szintű	Cure Poison - ellenméreg
Lighting Field - támadó, 5. szintű	Diety Strike - támadó, 7. szintű	Chant of Doom - támadó, 6. szintű
5. Labrim of Darkmagic:	5. Manual of Piety:	5. Book of Fire:
Death Storm - támadó, 9. szintű	Sustenance - jóllakottság 4 főre	Stone Fire - támadó, 2. szintű
Lifestealer - életerő átszívása	Remove Trap - csapda eltüntetése	Fire Wind - támadó, 3. szintű
Teleport - csak bejárt területre	Poison Purge - ellenméreg 4 főre	Fire Vortex - támadó, 5. szintű
Detect Trap - csapdák felderítése	Binding – támadó, bénítás	Fire Maelstrom - támadó, 10. szintű

■ A kripták mélyén ennyi varázslattal gyógyíthatunk avagy vehetjük fel a harcot az ellenséggel

szintén nézzünk be. Ha varázsbotokat vagy „kürtőket” és egyéb szimbólumokat, varázstárgyakat találunk, adjuk a két hátsó karakter kezébe, remek támadó mágiákkal vannak megtöltve, harc közben ezeket is bevethetjük. Van itt még egy Teleport tekercs is, ezt tegyük el jól, mert később egy bizonyos ponton csak ezzel lehet majd továbbjutni.
A kijárat előtt bónusz hegyek várnak minket, és egy újabb varázskönyv, ezúttal a papnak. Mostanra megvan a Create Food varázslatunk, így bármikor tudunk ételt varázsolni – éhen már nem halhatunk. De azért itatnunk még mindig kell rendszeresen. Ne lepődjünk meg, ha a druida sokáig csak egyetlen könyvvel fog tengődni – a későbbi pályákon ő is megkapja mindet, és neki lesznek a legpofásabb támadó varázslatai…
Felszerelhetjük a druidánkat egy íjjal és egy vesszővel is, a tegezt (amit jól telepakolunk) pedig rakjuk az inventoryjába. Ezentúl ő íjazhat a hátsó sorból, de ne felejtsük el a szörnyek halála után összeszedni az elhullajtott vesszőket.
Van itt egy illúziófal is, a kőtábla jobb oldalán, mögötte egy ládában pár hasznos tárggyal.
Maga a tábla egy „kérdezőhely”, abból is a veszélyesebb fajta. A készítők így védték le a programot. Többször is fogunk még hasonló táblákkal találkozni, de ez a fajtája összesen háromszor szerepel majd. Az ilyen helyeken mindenképpen vegyünk fel egy játékállást, mert ha nem tudunk helyesen válaszolni a feltett kérdésre (a Black Crypt eredeti kézikönyvében szereplő adatokra kíváncsiak), előbb-utóbb meghalunk. Aki nem eredeti verzióval játszik, annak a legegyszerűbb kikísérleteznie a válaszokat, vagy várnia, amíg nem érkezik egy könnyebb kérdés – például egyes varázslatok helye, ami a fenti könyvlistából könnyedén kikereshető…
Ha sikeresen válaszoltunk, eltűnik az erőfal, továbbmehetünk a 3. szintre. *(Folytatjuk...)*

Szlobodnik “Sylon” Attila



■ A második pálya térképe, ami szervesen kapcsolódik az elsőhöz



adatlap

kiadó: **APC&TCP**
fejlesztő: **Twin Eagles**
chipset: **AGA**
megjelenés: **1998**
multiplayer: –

Sok évvel ezelőtt Valstyx egy békés bolygó volt az univerzumban. Akiko úrhölgy, aki foglalkozását tekintve hercegnő volt, öt mágikus kristállyal vigyázta a planéta rendjét.

Egy nap természetesen mindez megváltozott, amikor ismeretlen szörnyek és bizarr masinériák hada tört erre a nem egészen Földi Paradicsomra, mely hadnak vezetője nem más, mint Lord Khenmir. Ahogy az ilyen szituációkban az már lenni szokott, a Királyi Palota testőrségének csekély ereje nem elégséges a támadás megállítására. A királyságban a káosz lesz úrrá, addig a palotában Khenmir Nagyúr sarcol ki hasonló eredményeket, magáévá téve a mágikus köveket valamint a hercegnőt is, mely utóbbinak történetünk idején még csak személyes szabadsága látja kárát, egyéb erényeinek tiprására egy esetlegesen sikerrel járó hős lesz érdemesült.
Ha minden jól megy, a szuperhős (azaz mi) Kiara McGuire leszünk, az ír-japán testvériség élő-virágzó példája, mellesleg ráérő szuperpilóta. Feladatunk tehát nem más, mint a Valstyx-on valaha is kifejlesztett legprofesszionálisabb haditechnika segítségével visszaorozzuk a kavicsokat, bónusz kalandként pedig megmentsük Miss Őzikeszemű `99-et. Kockázatoktól nem éppen mentes kalandunkban fontos szerep jut a GunBee F99-es fedőnevű harci öltözéknek, ami az egyetlen lehetséges ellenszerként van számon tartva Khenmir Nagyúr hadigépezete ellen.

Itt az idő, kalandra fel!

Mi a jó feneség az a GunBee? A program, ami az aktuális kedélyborzolást hivatott okozni, egy nagyon konzol-beütésű igencsak lövöldözős játék borzasztóan japán jellegű grafikával és hanghatásokkal. Na, ez az a program, amiről nem tudom, hogyan kezdjem elemezni, ugyanis. Van sok (jó, azért annál kevesebb) negatívuma, meg van neki pár (ennél meg kicsit több) pozitívuma, ami miatt nehéz eldönteni, hogy az embernek szeretnie kellene-e, vagy boszszankodnia. Hogy ne vegyem el mindenkinek a kedvét, már most szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy mindenkinek az tetszik/nem tetszik, amit saját szemmel lát, úgyhogy ennél a programnál is tudom javasolni azt, ami minden manapság megjelenő Amigás szoftverre igaz: meg kell nézni, ha tetszik, meg kell venni.
Akkor lássuk, mit is tud a program részleteiben.
Elég érdekes gépigénye van a drágának, ugyanis a minimális konfiguráció, amivel hajlandó szóba állni, az egy AGA Amiga merevlemezzel és 4 mega Fast Ram-mal (az érdekesség abban rejlik, hogy a külcsín messze elmarad az alap 1200-esen is professzionálisan futó Banshee színvonalától). A dokumentáció szerint elindul egy csupasz 1200-esen is, nekem nem sikerült ezt összehoznom, lemezről nem indult a kicsike. Mindegy, legalább az installálása korrekt, minimális ismeretekkel már nem okoz gondot senkinek.





Az irányítás történhet joystick használatával, célszerű 2 gombos készséggel támadnunk, ellenkező esetben a második tűzgomb elérhetősége a billentyűzet környezetében érvényesíthető. Ha valakinek nem szimpatikus a joy mint irányító eszköz, megpróbálkozhat a billentyűk nyüstölésével, itt a funkciók felosztása a következőféleképpen hat: a kurzornyilakkal tudja harci készülékünk más-más koordinátákat felvéve az ellenség teljes tűzerejét begyűjteni, a bal Amiga-billentyű rövid ráhatása egy lövedék megeresztését eredményezi, ugyanezen gomb hosszabb idejű zargatása jóval hatékonyabb sugár alkalmazását teszi lehetővé. Ennél nem érvényesül az 1 lövés/kopf elve, azaz a normális lövéssel ellentétben, ha egy ilyen végig sepri a képernyőt, az garantált elhalálozást biztosít minden elékerülő lény számára. Egyéb elérhető funkcióként számon tarthatóak még a 'P' és 'Esc' gombok, előbbi a játék leállítására, utóbbi a játékból történő pánikszerű menekülés elősegítésére szolgál.

Fegyverzetek

Alapértelmezett a leglassabb egyes-lövés, ez gyógyítható energianövelő harangokkal, ezekről kicsit később. A Firebeam, melyet az angolul jól beszélők is csak tűzsugárnak fordítanak, nem más, mint egy igen impresszív támadás, főleg nagy nyüzsgés esetén lehet gazdaságosan használni, segítségével utat nyithatunk magunk előtt. Természetesen ez is erősödik, ahogy a harci egységünk is fejlettebb lesz. Lehet bombázni is! Sőt, milyen meglepő, ehhez még bombát is biztosít számunkra a program! Hogy ne legyen minden fenékig vaníliafagylalt, ennek használata azért igényel némi gyakorlást. A legszuperebb gonoszirtó a gépágyú, melynek sajnos limitált lőszerkészlete van, viszont néhány felhő rejt magában tartalékot.

Harangok

Igen domináns tényezői a programnak, segítségükkel érhető el hősünk fennmaradása Valstyx világoskék, de kellő számú felhővel tarkított egén. Apropó, felhők; a vigyorgó egyedekben gyakran lehet elrejtve találni az épp tárgyalás alatt álló harangokat illetve egyéb felszedhető bónusz tárgyakat. Ami a harangokat illeti: ha egyet találtunk valamelyik felhőzetben, az legtöbbször aranyszínű, ez ötszáz pontot ér. Amennyiben unjuk a pontgyűjtés egyhangúságát, úgy a harang lövöldözésével különböző színűre válthatjuk, melynek



eredményét és értelmét a következő adatcsokor segítségével lehet átlátni.
Kék harang: sebességnövelés.
Zöld harang: növeli a tűzerőt, x darab felvétele után komolyabbat ad (Ez az alap lövésre értendő).
Fehér harang: pajzs kb. 20 másodpercig.
Piros harang: extra tűzsugár.
Fekete harang: sérülést okoz, kamikaze pilóták-nak kötelező.

A repülő kórház

Ha a Gunbee harci készülék megsínyli próbálkozásainkat és találatot kap, egy repülő kórház jelenik meg az égen. Ebbe berepülve a gépet javítás éri, majd kap némi pajzsot is. Ha a nagy kavarodás miatt valaki elmulasztja a javítást, még nincs ok a pánikra, csak egy harangot kell nagy magasságból a repülő kosárba juttatnia.

A repülő kosár

Nem más a szerepe, mint a harangok begyűjtése, már abban az esetben, ha nem kívánjuk közvetlenül saját hasznunkra fordítani őket. Ha 10 akármilyen színű harangot küldünk bele szép íves pályával, a tizedik után mindig egy-egy extra életet kapunk heroikus küzdelmünk segedelmére. Mellesleg az eszköz akkor használható, ha úgy intézünk el egy támadási hullámot, hogy pár vigyorgó felhő még a képernyőn tartózkodik.

Nagy Tűzsugár

Kinézetre ez egy kék doboz egy piros lánggal a közepén, és bármily meglepő, ez a Tűzsugarat cseréli le egy jóval hatékonyabbra. Alkalmazása egyszerű, rá kell repülni és aktivizálódik.

Mágikus Kristályok

Ezek a legfontosabb elemei a cselekménynek, ha a csajozástól képesek vagyunk eltekinteni. Akiko Űrhölgy kristályai piros, kék, sárga, zöld és fehér színben tűnnek elő a játék során. Felvételük közvetett módon történik, ugyanis a Repülő Kosárba kell juttatni mindet, ehhez azonban nem árt stratégiázni, a fentebb már ismertetett okok miatt (értsd: a Repülő Kosár megjelenését célszerű szorgalmazni).

A GB01/P készlet

Ez egy kiegészítés a GunBee F99 számára, részei a már említett gépágyú valamint stabilizátorok a nagy magasságban fellépő turbulencia kiküszöbölése érdekében. Egy barna dobozt kell hajkurászni, majd egy jól sikerült találattal felrobbantva felvenni a megjelenő sárga csomagocskát. A cucc a következő világban aktivizálódik.

Gépágyú muníció

Sajnos a fejlesztők királyai, avagy a Király fejlesztői híján voltak a kellő mennyiségű szürkeállománynak, így a gépfegyver mentes olyan sallangoktól, mint pld. az extra lőszer, satöbbi. A hiányzó mennyiséget szintén a KTC-ből tudjuk bevásárolni (KTC=Kitty-Katransport Cloud).

Bolygófelszíni támadások

Az ellenfél általában igen nyugodtan elvan Tőlünk, ám néha ez a nyugalom igen veszélyes agresszióba csap át. A talaj menti fagyokat néhány rutinból leszórt bombával tudjuk garantálni. A lebombázott ellenfelek is hajlamosak bónusz holmikkal ellátni a kalandor játékosokat.



Státusz ablak

Nyomon követhető életeink számának csökkenése, a Kosárba küldött harangok, a Tűzsugarak, a gépágyú-tárak és a visszaszerzett Kristályok száma, no meg az elért pontszám. Amennyiben a játék végére érünk, egy High Score táblát tol elénk a program, melyben részletezik a leszolgált hősök cselekedeteit, a lehető legmesszebb menőkig. A megszállott manga vagy shoot`em up rajongók mindenképpen nézzék meg. Nem egy T-Zer0, de azért lehet trenírozni ezzel is.

Amiga Mania értékelés

\+ Jól játszható, változatos, megfelelő az összhatás. Van HD install.

– Kicsit komolytalan, túl mangás.

Reynolds **9,1**







Street Rod II

1969. Hat év telt el, mióta utoljára versenyeztél és legyőzted az akkori legmenőbb arcot szülővárosodban. Elnyerted a kocsiját és a barátnőjét, majd eldordt magával az ÉLET. Most visszatértél, és láthatod, nem változott semmi. Ugyanúgy versenyeznek a fiatalok az éjszakai országúton, a zsaruk is próbálkoznak még az elfogásukkal, és persze megint megvan az ügyeletes nagymenő.

adatlap

kiadó: **Logical Design Works**
fejlesztő: **California Dreams**
chipset: **ECS**
megjelenés: **1991**
multiplayer: **–**

Az eltelt idő alatt persze fejlődtek a kocsik, így a te régi, jól bevált 63-as Corvette-ed már éppen csak a „futottak még" kategória alján van számon tartva. Persze a régi „virtus" még megvan, miért is ne lehetne megpróbálni hát újra a versengést?
Mint minden valamirevaló programnak, a Street Rodnak is született folytatása, azonban – ki tudja miért – az első részhez képest alig ismeri a jónép. Pedig említésre méltó anyagról van szó, és mostanában, amikor igen nagy hiány van autó-szimulátorokból (is), kellő odafigyeléssel újra felfedezhetők az ilyen gyöngyszemek.
A történet a fentiek alapján egyértelmű lehet tehát a „zöldfülű" királyjelöltek számára is, arról van szó, hogy egy nyár alatt az elég minimális kezdőtőkénk gyarapításával beújítsuk a kor csúcsverdáját és ronggyá verjük a különböző illegális versenyeken a többi nagytudását.
A kezdő szituációban a jogosítvány aláírásával megkapjuk a szükséges engedélyt, ami papírforma szerint ugyebár elengedhetetlen kelléke a gépjárművezetésnek. Amint ezen a sarkalatos eseményen túljutunk, a garázsunkban kezdünk újsághirdetéseket böngészni, a használtautó apróhirdetések felhozatalát mustrálva. Itt egy lehangoló tény rögtön mellbe is vágja az első részben professzionálissá fejlődött játékosokat, ugyanis ahogy fentebb már volt róla szó, az egykori csajvadász gép most potom összegért, mindössze pár száz dollárért begyűjthető.
Természetesen az 1250 dolláros kezdőpénz több autótípust is begyűjthetővé tesz, ám fontos probléma, hogy az autó fejlesztése is rendesen üríti a bukszát, ezért célszerű olyan autót választani, ami alapból kissé többet ad az átlagnál. Mit is értek ez alatt? Nos, például a sebességváltó milyensége döntően meghatározza, mennyire használható az autó (a kocsi bütykölését később tárgyalom, tehát most értintőlegesen következik némi információ). Van ugye az alapeset, hogy az ember beújít, szinte a végletekig elszórva a zsebpénzét, egy akármilyen szériaautót, teszem azt automata váltóval. Itt rögtön szembesül azzal a problémával, hogy akár azonnal abba is hagyhatja a játékot, mivel versenyt nyerni garantáltan nem fog. A leglassabb ellenfél is úgy elhúz ugyanis, mint a gyalogkakukk a prérifarkas elől, esélyt sem adva az igazi versenynek. Szóval a túl korai kudarcélmények ellen célszerű legalább háromfokozatú váltóval árusított kocsit venni. De ne ugorjunk egyből a sűrűjébe.
Személyes tapasztalat egyébként, hogy a legbiztosabb a 63-as Corvette-et választani, azzal ugyanis minimális ráfordítással már van némi esélyünk egy-egy győzelemre. No, most inkább vissza még a garázsba. Ott tartunk, hogy begurul az „új" járgány. Eléggé sokrétű teendőket lehet itt ellátni, vegyük hát szépen sorba mindet, kezdve a fontosabbakkal.



Rögtön első lépésben lehet példának okáért a kocsira támadni a szükségesebb módosítások okán. Ez a következőket jelenti:

- Első illetve hátsó ütközők leszerelése; gyakorlati haszna, hogy sebességnövekedést lehet általuk, jobban mondva nélkülük elérni.
- Tető; a légellenállás csökkentése érdekében, tehát szintén a nagyobb végsebesség miatt „lapítható" kissé az autó. Értelemszerűen sportkocsiknál ez hülyeség, tehát nem is működik.
- Sebességváltó; két csavar kiiktatása után betehető az újabb/jobb állapotú.
- Motor; A játék egyik igen cifra területe ez. Ha bekukkantunk a motortérbe, először is szembeötlik az igen komoly változás, ami az első részhez képest bekövetkezett. Másodszor az ember rájön, mennyire összetett meg elméletben is a motor szerelése. Amíg a Street Rod I-ben 4–5 csavar villámgyors kikapásával szét lehetett kapni az egész motort, majd pár pillanat alatt behajítható volt minden új alkatrész, addig itt komoly terhet ró a játékosra a bütykölés. Nekem eleddig például csak szétszedni sikerült a kocsimat, összerakni nem (Jó, persze, ennek döntő oka a pénzhiány volt, ugyanis valahogy sosem tellett megfelelő motorra sem, és hihetetlen, de mindig sikerült elvernem az összes ellenfelet). Nagyon, NAGYON fontos, hogy a megfelelő alkatrészeket vásároljuk be, ugyanis pillanatok alatt elúszhatnak keservesen összeküzdött dollárjaink. Kezdetben, amíg össze nem jön legalább 400–450 dolcsi, ne is nagyon akarjon senki túl nagy reményeket fűzni bevásárló körútjaihoz. Ha sikeresen szét-, illetve össze lett rakva a motor, következhet meg egy igen lényeges pont, a motor behangolása (Tune). Ez a motor közepénél hátul elhelyezkedő két hangoló csavarral esedékes, akkor végeztünk jó munkát, ha a műszeren a függőleges jelzés középen van (az egyik csavar nagy, a másik kisebb lépésekben állítható).
- Emelő; ha van tartalék kerekünk, lehetőség van a gumik cseréjére. 25–30%-ban kopott abroncsokkal már jobb nem versenyezni.
- „Gördeszka"; az autó alá lehet bekúszni vele, némi módosítás ürügyén. Ide tartozik pld. a kipufogó cseréje, és némi váltó-mahináció is.

A műhely további opciói:

- Benzines kanna; nem árt némi









naftával is ellátni a vasat, elég égő ugyanis ha verseny közben fogy el a benzin...

- Újságpapír; a már említett apróhirdetések forrása. Három részre tagolható, az első oldalon általában valamilyen érdekes hír található, plusz az aktuális dátum, a második szekció az autóhirdetéseké, a harmadik az alkatrészek listája. Érdekes, hogy mindig minden kapható...
- Rádió; bekapcsolva zúznak a jó kis rock&roll vagy blues jellegű muzsikák, kikapcsolva meg nem. Ilyen egyszerű ;)
- Naptár; aktuális dátum, jelölve a végső határidővel.
- Óra; Load/Save/Quit. Elméletileg rendszerbarát lenne, ám ez csak 1.3-as Kickstart-ig valósul meg.
- Festékszóró; tetszés szerint átfújathatjuk az aktuális autó színét.
- Doboz a polcon; matrica az autóra.
- Könyv az asztalon; az autó technikai adatai, feltüntetve minden lényeges információ, úgymint alkatrészek típusa, főbb tulajdonsága, állapota. Ezenfelül itt van a konkrét adat a járgány végsebességéről, illetve az üzemanyag mennyiségéről is.
- Fehér papírlap; tartalék alkatrészek listája, itt lehet azokat áruba is bocsátani.
- Fehér sáv a képernyő tetején; az aktuális autó neve (ha épp a garázsban van), egyébként rákattintva az összes saját autó listája, lehet másikat kiválasztani, tetszőlegesen eladni. Az eladás egy legendásan jó dolog mellesleg, ugyanis ha eladunk egy kocsit, az ár megadása után az érdeklődő alkudozni kezd. Célszerű nem odaadni az első jöttmentnek sanyarú sorsú kedvencünket, hiszen lehet, hogy valaki sokkal többet ad érte.

Lássunk akkor egy működő stratégiát, a gyengébbek (és az autómániás szőke csajok) kedvéért.
A jogsi kitöltése után az autók hirdetései közül válaszszuk ki a már említett 1963-as Corvette-et. Szedjük le a lökhárítókat, állítsuk be a motort, tankoljunk, majd irány a bisztró (Hit The Street). Rövid autózás után megérkezünk a gyorsbüféhez, ahol szépen sorban el-elvonul előttünk pár kopasztásra váró fazon a járgányával. Fontos, hogy csak 1963-as Corvette ellen álljunk ki, vagy olyan gép ellen, amit az újsághirdetésben megadott paraméterek alapján (és persze az összehasonlításkor) gyengébbnek találunk a mi autónknál. Kezdetben nem sok ilyen lesz. Később még annyi sem. Mivel a pénzünk úgyszólván teljesen elúszott, csak gyorsulási versenyt tudunk menni. Először tornázzuk fel a pénzünk 50 dolcsi fölé, majd 50 dolláronként fogadjunk. Hála a kocsi 3 fokozatú váltójának és a jó beállításoknak, alig fog romlani az állapota, amíg össze nem szedünk egy sportváltóra való összeget. Ez ennél az autónál kb. 425 dollár, plusz egy tankolás is férjen bele, aztán gyorsan mentsünk állást. Na, ez az a pozíció, amit érdemes minél gyakrabban újratölteni, ugyanis egy ilyen, már használható autóval szükséges az országúti és csatorna-versenyek begyakorlása, mivel ez a két mód igen-igen megterhelő lesz még a hozzáértőbbek idegrendszerére is. Az első résszel ellentétben itt nem egy lámpa zöldre váltására indul a küzdelem, hanem egy bőrdzsekis fickó intésére kell elstartolni.
A versenyek is sokrétűbbek lettek az első részhez képest. Már nem csak gyorsulási és országúti versenyeket lehet kezdeni (ez utóbbi egyébként a Mulholland Drive megnevezést kapta, ami talán ismerősen csenghet egyeseknek), hanem van egy új verseny helyszín is, ez pedig a csatorna. Erről sok mindent nem szükséges elmondani, hiszen nemigen van olyan élő Amigás, aki ne látta volna a Pomádé című filmmusicalt, amiben az a Travolta gyerek, azt a drága jó kis fehér szekeret nem kímélve nyomta le az ellenfelét. Szóval jó kis betonvályús küzdelem, mindenféle akadályokkal tűzdelve. Kissé kellemetlen, hogy nem kell nagy odafigyelés a csúfos bukáshoz, eléggé kemény dió ez a pálya. Érthető okokból az országúti verseny is nehezebb lett, bár ez annak is köszönhető, hogy a grafika miatt iszonyatosan be tud szaggatni a játék. Nagyon látványos lenne a vizuális rész ekkor, azonban ront az élményen, hogy ha nem csak a szimpla országutat plusz 1–2 tereptárgyat jelenít meg a program, akkor még egy 030-as kártyán is leesik az amúgy fergeteges tempó. Egyébként meglepően jó (mai szemmel nézve is) a grafika, jól kidolgozottak a különböző tárgyak, főleg ennél a versenynél. Az első részből megismert útszűkület itt például egy frankó kis híd miatt keseríti meg az életünket, és ha sikerül elvétení, nagy ívben repülünk a völgybe.
Kellemes újítás, hogy ebben a részben már többféle műszerfallal is szembesülhetünk. Elég kiábrándító volt, hogy a 63-as Corvette, vagy a másik nagy gép, az 57-es T-bird ugyanúgy nézett ki belül mint egy párszáz dolláros kocsi.
A legjobb verda amúgy most a Shelby GT lenne, de ismerve ennek a programnak a keménységet, ilyet nemigen birtokolt meg senki. Mindenesetre a feladat és a lehetőség adott, úgyhogy padlógáz, és hadd szóljon a Rock `N `Roll!

Pár háttérinformáció a végére: a program hálás az extra memóriáért, így ha van 4–5 MB a gépben, a lemezről is felmásol oda mindent, ezáltal igencsak pergővé tud válni a játék (sajnos 1MB-os A500-ason igen kellemetlen tud lenni, amikor szerelés közben minden hangeffektust külön tölt be). 1.3-as Kickstart mellett teljesen rendszerbarát, ami alatt azt kell érteni, hogy felinstallálható HD-re és onnan gond nélkül fut, sőt ki is lép a Workbench-be. Ez a kultúráltság AmigaOS 2.x fölött nem érvényes, annyira, hogy a játék semmilyen formában nem hajlandó elindulni. Persze lehetséges, hogy Degrader vagy egyéb tool segítségével futtathatóvá tehető, de annyit meg nem ér, akkor már érdemesebb 1.3-at remap-olni a rendszerbe és lemezről indítani, esetleg beszerezni a WHDLoad-os változatot. Ez utóbbi létezik az első rész esetében is. Egyébként az a nem túl hosszú töltési idő kibírható... Azért ha valaki már rájött a legegyszerűbb megoldásra, ossza meg velünk bátran.

Amiga Mania értékelés

\+ Lendületes, izgalmas játék. Eredeti ötlet. Szinvonalas kititelezés.

– Bugos KS2.0+ fölött. Néha kellemetlenül belassul a grafika

Reynolds **9,0**



Sensible World of Soccer 2011-ben



Nem csak létezik, de sosem látott mértékben virul a klasszikus focis játék, sőt a netes változatban már a hazai sportsikerek is szépen szaporodnak. Mindenki ismeri a Sensible Soccert, amely kamaszkorunk (egyik) kedvence, az Amiga Power All-Time Top 100-as listája szerint a legjobb játék valaha, és számos összesítés szerint – platformtól függetlenül – a legjobb focis játék. (Az Amiga Power és az Amiga Format magazinok is 96%-ra értékelte a 95/96-os verziót, amely a valaha játéknak adott legmagasabb értékelés mindkét magazin történetében.) Az viszont talán kevésbé ismert, hogy a Sensible Soccer ma is élő netes játékközösséggel, illetve évenkénti VB-vel és magyar bajnoksággal büszkélkedhet.

adatlap

kiadó: **Renegade**
fejlesztő: **Sensible Software**
chipset: **ECS**
megjelenés: **1992**
multiplayer: **igen**

A cikkben arra a kérdésre keresem a választ, hogy érdekes-e még a játék 2011-ben, érdekes-e akár annak is, aki még sosem játszott ezzel a klasszikussal. A játékkal kapcsolatban hosszasan sorolhatnánk a finom ötleteket és érdekes apróságokat. Ezek együttesen nem is férnének el egyetlen cikkben, így lássuk a lényeget!

A korábbi kérdés úgy is feltehető: Miért játszana az ember a 2010-es években egy olyan játékkal, amelyet 1995-96-ban adtak ki, és ráadásul úgy, hogy az egy 92-es játék fejlesztett verziója volt? A grafika nem 3D, az irányítás nagyon primitív, és az egész tök nevetségesen néz ki.

Nos, a következő okokból:

JÁTÉKÉLMÉNY

A játékélmény utánozhatatlan. Igaz, hogy az irányítás szélsőségesen minimalista (a 4 iránygomb +1 gomb és slussz-passz!), de olyan jól van kitalálva az egész, hogy ennyivel is hihetetlen dolgokat lehet megcsinálni. Bizonyíték erre a számtalan netes videó, amelyekben olyan fejesek, csukafejesek, csavarások, ívelések stb. láthatók, hogy azt nem is lehet érteni. Egy idő után az ember rájön, hogy az irányítás nem primitív, hanem zseniálisan letisztult. Ezután minden 12-ujjas billentyűzetkombináció már fölösleges csicsának tűnik.

JÁTÉKOS-ADATBÁZIS

Hihetetlenül kidolgozott a játékos-adatbázis. Minden nagy és közepes, valamint rengeteg kisebb bajnokság mezőnye felvonul. Részletekbe menően megjelenik a 96/97-es idényből minden fontos, és rengeteg mihaszna csapat. Egész pontosan 25228 (!) valós játékos adatai kerültek betáplálásra az eredeti játékban, az albán Durim Velcanitól kezdve (25 000 £ értékkel) és Paolo Maldinivel zárva (15 000 000 £), mindez 1583 csapatban. Döbbenetes.

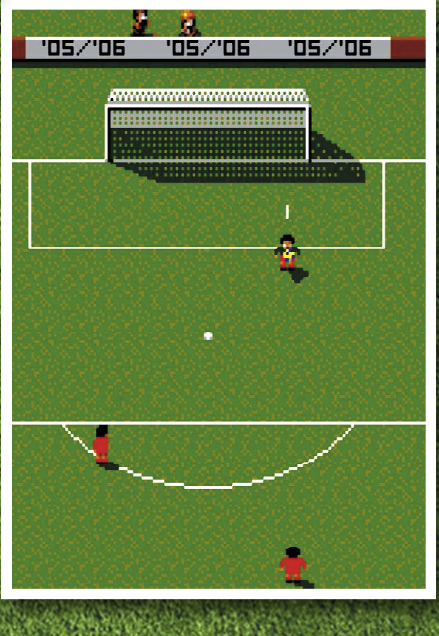
Példaként: a magyar NB I-ből az összes csapat megvan cserékkel, és további öt NB II-es csapat (szintén a paddal együtt), amelyek a Magyar Kupában lehetnek ellenfelek. A nagy bajnokságoknál (olasz, német, spanyol, és még vagy 10 másiknál) az első két liga jelenik meg (plusz további csapatok a kupában), de Angliából, Skóciából, és – megmagyarázhatatlan okból – El Salvadorból a négy legfelső osztály teljes egészében bekerült. A játékosoknak nem csak a neve vagy a hajszíne került az adatbázisba, hanem 7 alapvető tulajdonsága, amelyek alapján a pályán irányíthatjuk őket, és persze ezzel együtt a játékosok piaci értéke is. (Azóta is évenként készül rajongói frissítés, a 2010/11-es magyar adatbázis pl. ezen cikk szerzője segítségével – tehát Böde Danit is irányíthatjuk a Paksból.)

Nem csak a játékosok, csapatok, de a bajnokságok, kupák is megjelennek. Ha pl. a karrierünk során a Premier League-ben játszunk, és a szezonban kupát nyertünk, akkor a következő évben indulhatunk nem csak a PL-ben, de a KEK-ben, és persze a Kupában és a Ligakupában is. Válogatott szinten pedig a barátságos meccsek, selejtezők és VB illetve EB vár ránk. Ahogy azt kell.

KARRIER-MÓD

Nagyon jól kitalált, szinte megunhatatlan karrier-móddal bír a játék. Vannak nagyon jó programok, ahol remek a játékélmény, de ez a rész kezdetleges. Más játékokban pedig felépíthetünk egy karriert, de maga a játék nem érdekes, vagy esetleg nincs is „játék", csak menedzseljük a csapatot. Itt a kettő szerves egységet alkot, de különkülön is remekül működik.

Adhatunk-vehetünk játékosokat, amelyek értéke csökkenhet, vagy nőhet, sérülések hátráltathatnak, vagy fiatal játékosok közül fedezhetünk föl tehetségeket, szezon végén új csapatokhoz hívnak vagy akár a válogatott kispadjára, aszerint, hogy hogyan szerepelünk, és mindeközben a pénzünkkel is gazdálkodni kell (azt már nem is ide kellene sorolni, hogy testreszabott saját meccstaktikákat dolgozhatunk ki). Persze, ha nem akarunk, akkor ezzel a móddal nem







foglalkozunk, és csak rövid kupákat vagy egy-egy meccset is játszhatunk, vagy egy teljes, de pénzügyek, igazolások nélküli bajnoki szezont.

ARANYOS

Még sok év után is szerethető az egyszerű grafika. A játékosaink kedvesen örülnek, és az egész játéknak nem profi és csillogó, hanem kedves és barátságos hangulata van. Nem tűnik jelentős szempontnak, de szerintem ez is fontos oka annak, hogy míg a divatos játékok kimennek a divatból, addig a SWoS-nek még mindig sok ezer híve van világszerte.

KÖZÖSSÉG

A játéknak Magyarországon is aktív szövetsége működik, bajnoksággal és kupával, valamint kisebb tornákkal, mind ember-ember elleni játékban. A Sensi Days-t, azaz a világbajnokságot minden évben megrendezik, több versenyszámban (Amigán, PC-n, sőt más platformokon is lehet indulni, de a legjelentősebb természetesen az Amigás trófea). Ide számos országból érkeznek játékosok, 2009-ben először hazánkat is képviselte két versenyző (Dinnye és FLegby), és idén Bulgáriában, Várnában is jelen lesznek a piros-fehér-zöld színek. A játék rajongói honlapja pedig egy aktív közösség otthona (és a netes játékról egyelőre még nem is szóltam).

NOSZTALGIA

Bár létezik frissített adatbázis, de nagyon szórakoztató időutazás a korabeli csapatokkal, összeállításokkal játszani. Különösen a magyar csapatoknál lehet gyöngyszemekre bukkanni: Dárdai Pál például még a Pécsi MSC középpályáján vitézkedik, és olcsón megvásárolható (100K £), Király Gábor is a Hali kapuját védi (110K £). A legdrágább magyar játékos Lipcsei Péter (1.3M £), aki a Porto egyik legmasszívabb középpályása Mario Jardel csapattársaként, Kiprich Józsi pedig még Cipruson vezet le ebben az időben. Szűcs Lajos az UTE hálóját őrzi – hogy valami pikánsat említsek – de a fanatikus Honvéd-drukkerek akár „hazahozhatják" Aldo Dolcettit a Cesenából, ha van rá 750K fontjuk. Persze számtalan azóta edzővé, szakkommentátorrá avanzsált focista aktív még. És annak sincs akadálya, hogy jó gazdálkodással a Bergkamppal megerősített BVSC nyerje meg az NB I-et és a BL-t.

EGYSZERŰSÉG

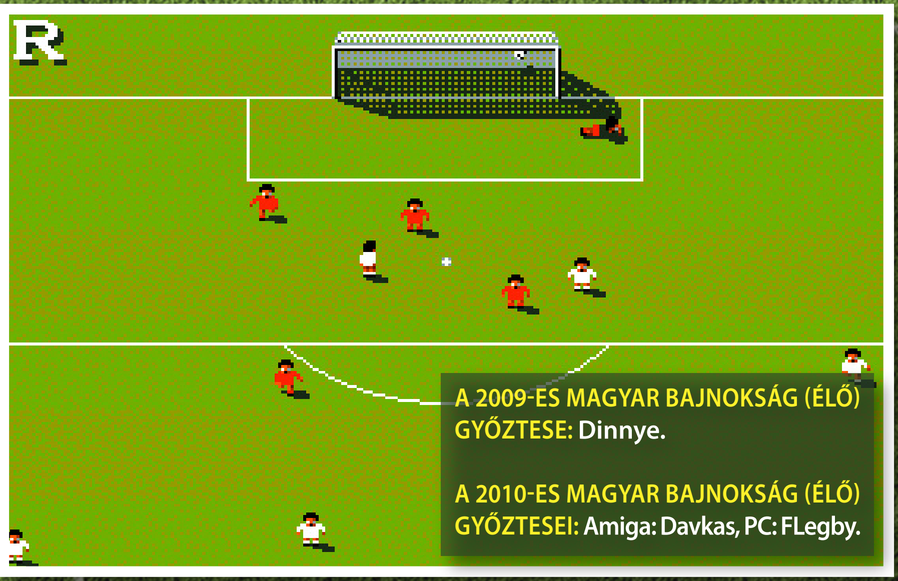
Bár látható, hogy a játék szédületes dimenziókat rejt, akár a karrierkihívásokat, akár mások elleni játékot tekintve, de ezek mellett mégis megmarad nagyon egyszerű kikapcsolódásnak. Egy meccs nettó 3 perc (nagyjából bruttó 5 perc), ez pedig bármikor belefér. Munka után levezetésnek, vagy egy focimeccs szünetében.

ON-LINE JÁTÉK

A klasszikus időkben nem volt lehetőség neten játszani, és hatalmas öröm volt, ha egy-egy osztálytársnál vagy unokatesónál összejött egy kisebb társaság, hogy élőben egymás ellen – azaz végre ne a gép ellen játsszunk. Azonban ez a 2000-es években megváltozott. A korábban vállaltan használhatatlan WinUAE immár minden átlagos otthoni PC-n elfut, a hozzá megírt Kaillera netes kiegészítés pedig elhozta a sosem remélt aranykort. Mindennapos, hogy esténként egy-egy portugál, holland vagy török sporttárssal (gyakran már baráttal) csapjunk össze, akár barátságos meccsen, akár szervezett bajnokság keretei közt. Élő közösség játssza a játékot, több ezer taggal, nemzeti és nemzetközi bajnoki rendszerrel.



2010. október óta havi rendszerben a magyar bajnokság (azaz NB I.) is beindult, sőt kis létszáma ellenére az egyik legerősebb, amelyet sikeres Bajnokok Ligája és más nemzetközi szereplések is bizonyítanak. (Mondanom sem kell, hogy természetesen mindez ingyen elérhető, szemben számos más on-line játékkal.) A magyar közösség nyitott, és nagyon szívesen várja az érdeklődőket, legyenek azok most első lépéseiket megtevő kezdők, újrakezdő régi motorosok, vagy a játékot soha abba sem hagyó örök fanatikusok! Mindezek után sokkal inkább úgy merül föl az elején feltett kérdés: Hogy a csudába NE játszana ezzel a játékkal az ember? Akár 2011-ben, akár 2031-ben.



A 2009-ES MAGYAR BAJNOKSÁG (ÉLŐ) GYŐZTESE: Dinnye.

A 2010-ES MAGYAR BAJNOKSÁG (ÉLŐ) GYŐZTESEI: Amiga: Davkas, PC: FLegby.

NEMZETKÖZI (ONLINE) SIKEREK:

ISSF-kupa győzelem: Szeszesek (2010. I. és 2011. IV.), Hawkz (2011. III.)
ISSF-kupa ezüstérem: Szeszesek (2010. X.), AbelXavier (2008. XII.)
(az ISSF-kupa a második számú nemzetközi sorozat a Bajnokok Ligája után, hasonlóan az egykori UEFA-kupához, avagy stílszerűen EUFA-kupához)

Sensible WORLD OF SOCCER

AZ ONLINE NB I. ÖSSZESÍTETT ÉREMTÁBLÁZATA A 2010. ÉV OKTÓBERI KEZDÉS ÓTA:

Név	Arany	Ezüst	Bronz
Szeszesek	6	1	1
Hawkz	3	5	1
AbelXavier	0	2	4
Bromberg	0	0	2

Amiga Mania értékelés

+ Minden! Egyszerűen nagyszerű. Nem lehet megunni. Abbahagyhatatlan!

– Nincs, avagy nincs az embernek ideje eleget játszani vele

Dimetrodon **9,9**



Technikai kérdések

Az eredeti, 92-es játék tizenkét különböző platformra jött ki, köztük Atari, SNES, Sega változatokra. Az Atari még tartotta magát egy ideig az újabb kiadások során, de a végsőnek tekinthető 95-ös verzió az eredeti „csapatból" már csak Amigára és DOS alá jelent meg.
Érdekes tudni, hogy a DOS-os átírás nem egy az egyben az Amigás verziót másolta, a megváltozott színek mellett megváltozott a játéktér mérete, a játékosok-labda-kapu aránya, a játék fizikája, a kapus viselkedése, ezért ma két külön szakág az Amigás és a PC-s verzió, így a VB-n, a magyar bajnokságon is külön díjat osztanak ki a kettőben. Természetesen, aki jó az egyikben, az jó lesz a másikban is, de nagyjából úgy, ahogy az a nagypályás és a kispályás foci esetében megfigyelhető a valós világban.



Ha játékra kerül a sor, akkor a legautentikusabban egy Amiga 500-as, vagy valamelyik másik variáns, PC-esetében pedig valamely i486 változat DOS-sal, esetleg kissé perverzeknek egy korai Pentium Win 95-tel (az utóbbiakkal természetesen a PC-s verzióval).
Ha a mai gépeket nézzük (és kihagyjuk az Amiga-utódokat), akkor a jelenlegi PC-ken többféle emuláció is lehetséges. Létezik egy ún. Total-Pack, amely tartalmazza a PC-s verziót egy felkészített DOS-Box-szal (tehát DOS emuláció XP vagy Win7 alatt!). A Total Packban megtalálunk rengeteg utólagos rajongói fejlesztést: grafika, hang, adatbázis, gépi taktikák, stb. Illetve legújabban már az Amiga emulációt is integrálja a fejlesztő.
A legegyszerűbb, és egyben a neten is játszható verzió a WinUAE feletti, kailleras megoldás, amely szerencsére egyben letölthető, egyszerűen installálható, hiszen a WinUAE szerteágazó beállításaival nem kell foglalkoznunk. Használata a Kaillera miatt elsőre esetleg összetettnek tűnhet, és valóban nem teljesen magától értetődő, összehozni az első ember-ember elleni online meccset, de igen részletes, magyar nyelvű YouTube videók segítenek, amelyek alapján viszont már gyerekjáték a beállítás.
Amit érdemes még megemlíteni, hogy készült 2006-ban egy új verzió PC-re és Xbox-ra, de ez nagyon nem sikerült. A régi játék hangulatát-erősségeit nem hozta, miközben a modern riválisoktól (FIFA, PES) is jócskán elmaradt, így egy pár hónapos figyelem után újra mindenki a régi verziót játssza.
Ma már az összes verzióban használható billentyűzet, joystick, gamepad is, de a külföldi „profik" gyakran használnak saját gyártású 5-6 gombos, speciális billentyűzeteket, kontrollereket is.

ÉRDEKES WEBOLDALAK ÉS LINKEK

A NEMZETKÖZI KÖZÖSSÉG:
http://www.sensiblesoccer.info

A MAGYAR FÓRUM, AHOL MINDENKINEK SEGÍTÜNK:
http://tinyurl.com/3zj8c3q

HOGYAN JÁTSZUNK NETEN, YOUTUBE-VIDEÓK:
http://tinyurl.com/3vl2h2d

BESZÁMOLÓ AZ ELSŐ MAGYAR BAJNOKSÁGRÓL:
http://tinyurl.com/3lk97n6

A 2009-ES VB-T MEGJÁRT MAGYAROK ÉLMÉNYEI:
http://tinyurl.com/kq3o6k



THE KILLING GAME SHOW

adatlap
kiadó: **Psygnosis** chipset: **ECS**
fejlesztő: **Bizarre Creations** megjelenés: **1990**



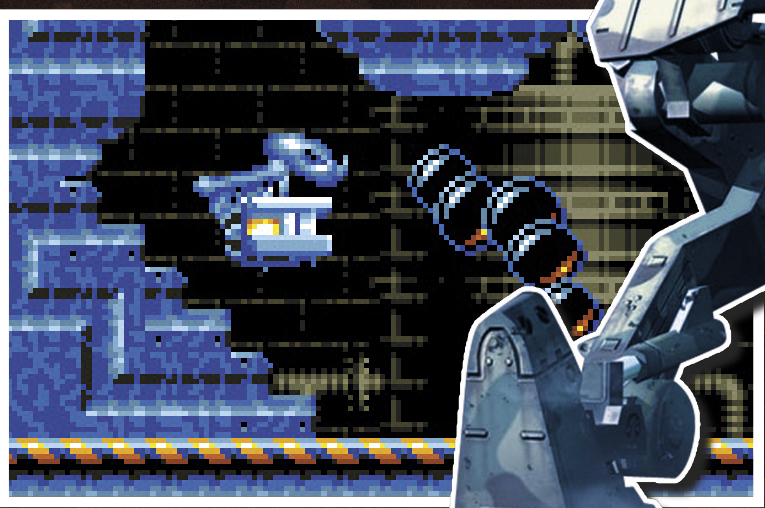
A Psygnosis sohasem ment a szomszédba, ha minőségi játékok kiadásáról volt szó. A fénykorban összes programjukra jellemző volt, hogy a kiváló játszhatóság mellett, a körítés is komoly minőséget képviselt. A halhatatlan klasszikus trilógia, a Shadow of the Beastek mellett, amelyekről alkalmasint egy későbbi számban értekezünk, most egy másik örökérvényű programjukat nézzük meg közelebbről.

A Killing Gameshow alaptörténete szerint a főhős (mi) egy halálos vetélkedőbe nevez, amelynek során agyát kioperálva testéből egy robotba ültetik, majd egy olyan környezetben indítják el, amely módszeresen törekszik az elpusztítására. Ha mégis túléli az összes reá váró csapdát, úgy megnyeri a fődíjat, mellyel lehetősége lesz megmentenie beteg lányát. Történetünk ott indul, amikor az arénában robotmivoltunk életre kel. Na, ez az a rész a játékban, ami annak idején garantálta, hogy aki nem ismerte az Amigát, az is méltán, elismerően bólogasson a minőség láttán. A program két lemezéből az első egy renderelt intrót tartalmaz. mely mint minden korabeli Psygnosis intro, messze kimagaslik a mezőnyből. A profi intró után felcsendülő zenék még teljesebbé teszik az összhatást. Digitalizált szövegek, dögös hangeffektusok.

Máris elérkeztünk a főmenühöz. A minimalista koncepció jegyében a választható beállítások kimerülnek a zene/hang, valamint az elérhető pályák kiválasztásában. A képernyőt egyébként egy a játékhoz jól passzoló keret tölti ki, amely információkat tartalmaz a begyűjtött pontokról, a hátralévő életek számáról, a robot energiájáról, valamint két ablakban a felvehető és aktuálisan fel is vett extrákról. Maga a játék nem más, mint egy kellően futurisztikus, kidolgozott grafikájú platformjáték, erős lövöldözős felhanggal. Robotunkat kell végigvezetni a játéktéren, ahol a feladat eljutni a zóna tetején található kijárathoz. Hogy ne legyen egyszerű a helyzet, számtalan repülő ellenfél ront ránk, miközben, a zóna folyamatosan megtelik vízzel, amely szintén jó esélyt ad idő előtti megsemmisülésünkre.

A teljes végigjátszáshoz 8 szinten, szintenként két zónán kell keresztülvergődni. Ezek a szintek kellően változatos helyszíneken játszódnak, biztosítva, hogy a hosszan tartó szórakozás megmaradjon. Minden pályán találhatóak szétlőhető kőoszlopok, ládák, egyéb tárgyak, ezek több irányba lövést, vízfagyasztást vagy akár különböző alakú kulcsokat rejtenek, emellett előfordulnak szép számban kapcsolók is, amelyeket rájuk lőve lehet átállítani. Jellemzően ezek mindegyike szükséges a továbbjutáshoz, vagy egy ajtót nyitnak ki, energiafalat kapcsolnak le, vagy egy platform jelenik meg, amin már fentebb tudjuk tornázni magunkat. Fontos továbbá, hogy gépezetünk képes függőleges falakon is megkapaszkodni, illetve onnan elugrani, így sok esetben egy látszólagos zsákutca tulajdonképpen lehet, hogy az egyetlen valódi út a továbbjutáshoz. A játéktér elhagyása is gyakorlatilag egy, a zóna tetején található függőleges falon történő felmászással oldható meg. A program sajnálatos jellemzője, hogy trackloaderes, így WHDLoad nélkül nincs esély HDD-re installálásra. Egy másik negatívum, hogy bár nem tartalmaz túl sok pályát, azok igen nehezek, viszont nincs lehetőség sem állást menteni, sem pályakóddal folytatni a játékot. A metálos zene, a kellően nagy mennyiségben elpuffogtatható lőszer és a remek alapozó hangulat miatt mindenkinek csak ajánlani lehet a programot. Igazi „békebeli” arcade akció, méltó az Amiga hírnevéhez.

"And now... It's time... for the greatest show on Earth...!"





Amiga Mánia értékelés

\+ Dögös zenék, pergő akció, profi környezet

– Nem installálható. Kezdőknek kimondottan nehéz

8,0

Reynolds



BENEFACTOR

PSYGNOSIS